

MAIS CARTUCHOS DE GRAÇA PARA VOCÊ





WORLD

+DE 50 JOGOS EM UM SÓ

MARIO PARTY™

JUNTE A TURMA E FAÇA A FESTA

VIRE E VEJA

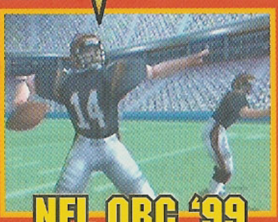
PÔSTER DUPLO GRÁTIS

THE LEGEND OF ZELDA® OCARINA OF TIME™

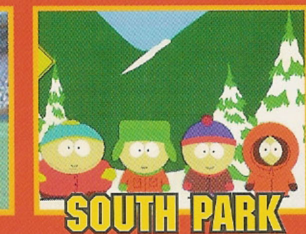
TODAS AS ARANHAS DO CAMPO, OS CORAÇÕES E A MELHOR ESPADA

Castlevania®™

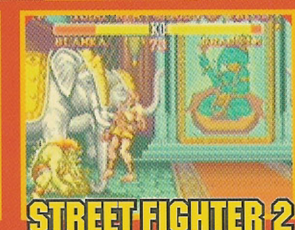
VÁ ATÉ A QUARTA FASE DESTE CLÁSSICO



NFL QBC '99



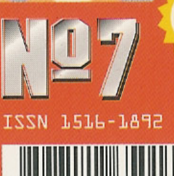
SOUTH PARK



STREET FIGHTER 2



BEETLE ADVENTURE RACING

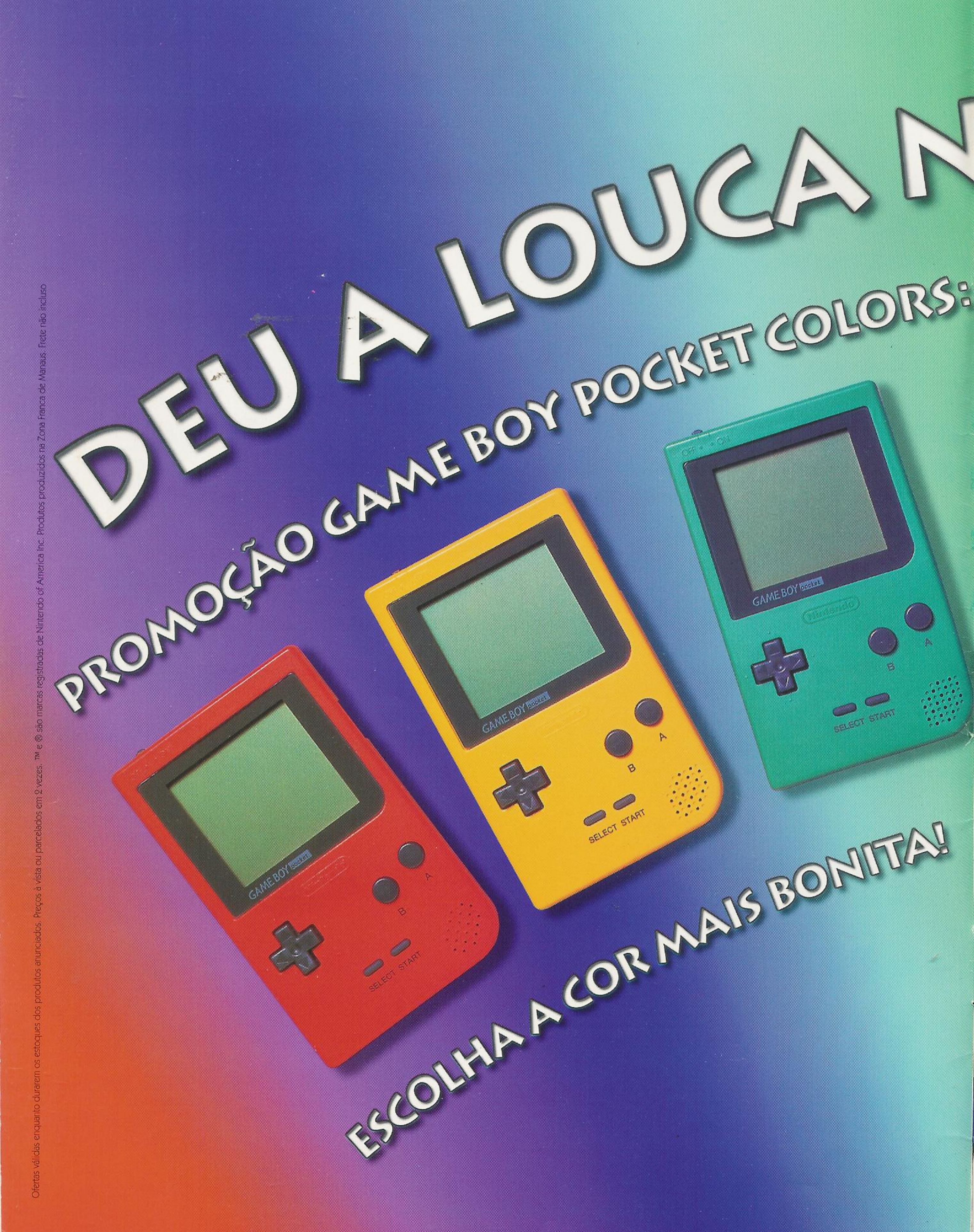




ISSN 1516-1892

R$ 4,90

00007
7 898122 650172



DEU A LOUCA N
PROMOÇÃO GAME BOY POCKET COLORS:
ESCOLHA A COR MAIS BONITA!
GAME BOY pocket
SELECT START
Ofertas válidas enquanto durarem os estoques dos produtos anunciados. Preços à vista ou parcelados em 2 vezes. ™ e ® são marcas registradas de Nintendo of America Inc. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus. Frete não incluso

...A NINTENDO...

R$ 79,00 CADA OU 2X 39,50







O que já era bom, ficou ainda... menor!
Game Boy Pocket Colors é 30% menor que o Game Boy original mas com o mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Com o Game Boy Pocket Colors ficou ainda mais divertido jogar aquele game que não se consegue largar em lugar nenhum: na fila do banco, na sala de espera do médico... você que sabe! Aceita todos os cartuchos do Game Boy e funciona com duas pilhas AAA, que proporcionam até10 horas de jogo.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA





COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

EDITORIAL

Quem já viu o final de **ZELDA 64**? Eu assisti e achei bem legal. Confesso que não joguei mas não há como negar que é um dos *games* mais completos da história. Aqui na redação está cheio de pessoas aficcionadas pelas aventuras de Link desde a época do Nintendinho e que se emocionaram profundamente com o *jogo* de Shigeru Miyamoto. De tanta alegria, os caras falam coisas do tipo: "Zelda mudou a minha vida", ou "vou começar e acabar tudo só no carnaval". Com tudo isso e com as reações de todos os leitores do Brasil, dá para dizer que **ZELDA 64** não é simplesmente um game, mas uma experiência que revolucionou o conceito de jogar.

Mas, a esta altura do campeonato sabemos que muita gente já chegou ao final da aventura e o que resta fazer? Ora, seguir adiante. Aqui na redação o novo sucesso do momento é **MARIO PARTY** e seus mais de cinqüenta minijogos. É o cartucho ideal para chamar toda a galera (pode ser namorada (o), amigos, irmãos, primos, tios, vizinhos) e se divertir durante horas consecutivas.

Mudando de assunto: a revista está recebendo várias cartas e e-mails falando que temos o emprego dos sonhos. São leitores que dizem mais ou menos assim: "ah, como eu queria ser editor-assistente, redator ou office-boy da NW", ou "vocês jogam o dia inteiro e ainda ganham para isso. É demais!" e por aí vai. Bom, todo mundo aqui gosta do emprego que tem, afinal crescemos jogando videogame e poder trabalhar com isso realmente é legal. Mas ninguém fica jogando o dia inteiro e, se fica, é para fazer matérias. Quer dizer, nessa hora a diversão passa longe. Se você não acredita, qualquer hora dessas podemos fazer uma promoção para trazer alguns leitores na redação para acompanhar um fechamento. Aí vocês vão ver que a coisa não é tão simples como parece e que é um trabalhão danado. Mas claro que no meio de tudo isso a gente se diverte com os lançamentos, dicas inéditas e principalmente nos modos Multiplayer dos vários jogos que aparecem. Porque o pessoal aqui, além de ralar muito, também precisa tirar um lazer desencanado de vez em quando.

ODAIR BRAZ JÚNIOR

JUNIOR

PABLO

ROGÉRINHO

PRIMO

TRIVELLA

CARLÃO

ERICA

EURICO

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa,
Eduardo Fidélis,
Rodrigo Assis, Rogério Freire,
Toni Cavalheiro

FOTOS
Zeca Resendes

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(011) 831-6500*

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8044

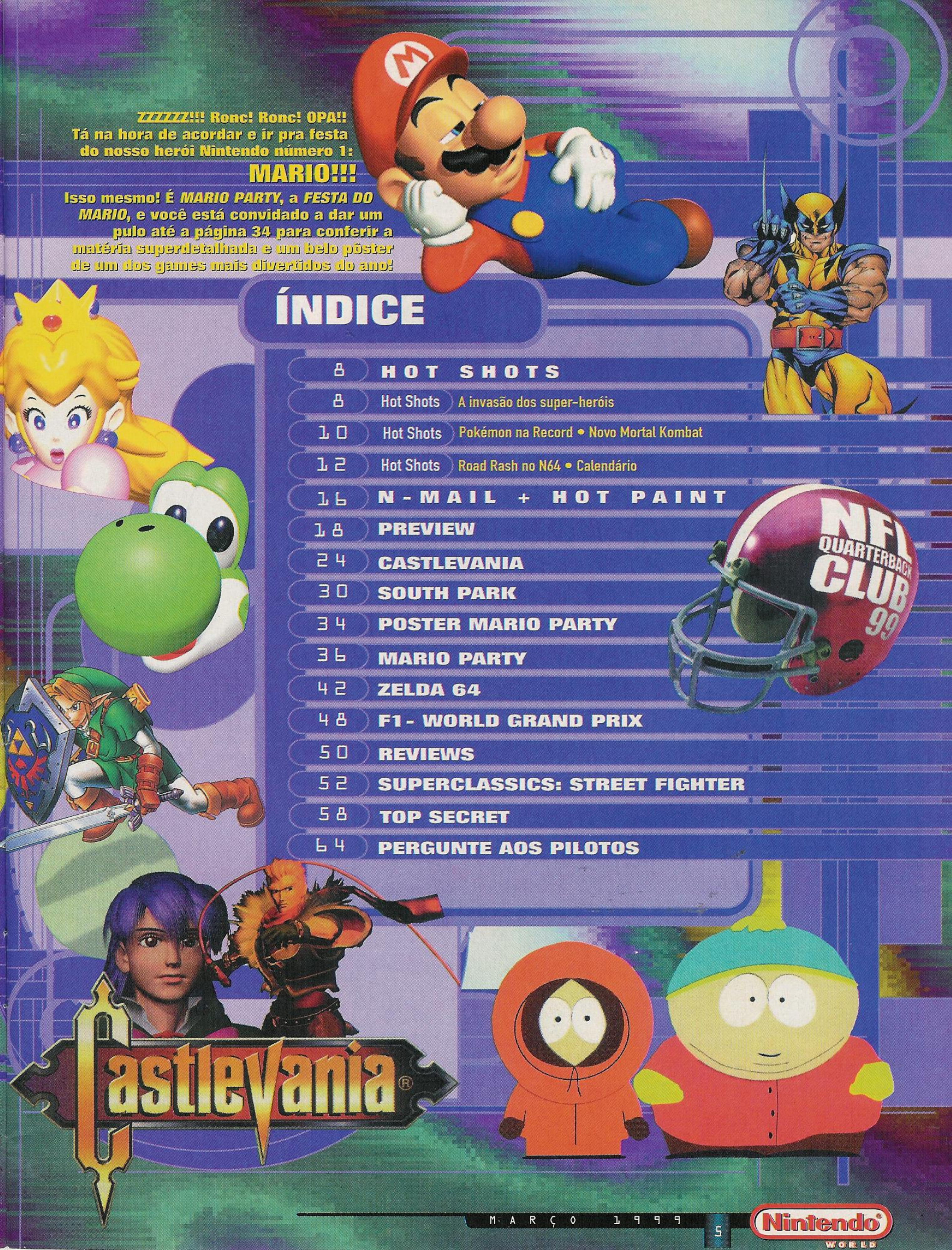


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(011) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



ZZZZZZ!!! Ronc! Ronc! OPA!! Tá na hora de acordar e ir pra festa do nosso herói Nintendo número 1:

MARIO!!!

Isso mesmo! É *MARIO PARTY*, a *FESTA DO MARIO*, e você está convidado a dar um pulo até a página 34 para conferir a matéria superdetalhada e um belo pôster de um dos games mais divertidos do ano!

ÍNDICE

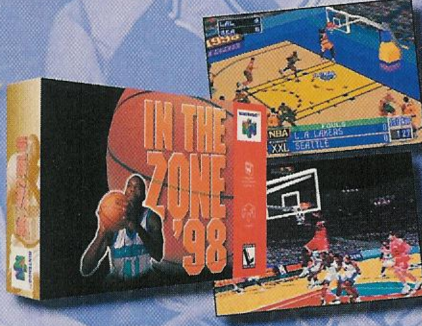
...E A LOUCURA CON[...]
COM A PROMOÇÃO CARTUCHOS [...]
R$ 49,00 CADA



DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!



TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak



NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!



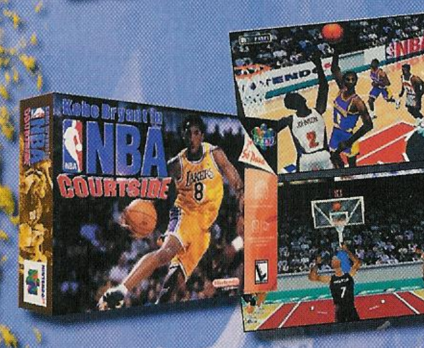


AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!



MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Inpressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!





KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

O ATAQUE DOS SUPER-HERÓIS

HOMEM-ARANHA, X-MEN, SUPER-HOMEM, BATMAN E ROBIN FAZEM A INVASÃO HERÓICA NO N64



A parceria entre super-heróis e videogame sempre gerou bons frutos. E para a sorte de quem curte quadrinhos e jogos, os mutantes X-Men, Super-Homem, Homem-Aranha e a dupla dinâmica estão chegando com todas as suas forças para o seu Nintendo 64.

O primeiro a sair, apesar de todos os atrasos, deve ser mesmo Super-Homem. Como já dissemos anteriormente, o Homem de Aço ressurge para o N64 com muita ação, pronto para salvar a cidade de Metropolis e Lois Lane das mãos do vilão Lex Luthor. Outro lançamento que você ficou sabendo antes na NW é o game de luta com os X-Men, da Activision. Totalmente tridimensional e cheio de efeitos de luz inacreditáveis, o cartucho deve deixar todo mundo babando.

Mas as grandes novidades ficam mesmo com Homem-Aranha e Batman & Robin. Sore o jogo do aracnídeo mais amado do planeta ainda sabe-se muito pouco. A produtora é a Activision

e o visual deverá ser mais ou menos nos modes do desenho animado, o que inclui vilões clássicos como o Rei do Crime, Duende Verde, Venom e outros. O Homem-Aranha já é um velho conhecido dos fãs da Nintendo. Veja só: no Super NES o herói teve nada menos que quatro games: Separation Anxiety, Maximmum Carnage, Spiderman Animated Series (ou The Amazing Spiderman), Spiderman & X-Men: Arcade's Revenge e Spiderman: Return of the Sinister Six para Nintendinho. Alguns destes títulos fizeram jus ao nome do herói da Marvel, outros não. O que esperamos é que a Activision capriche muito no visual, criando uma versão inteiramente tridimensional e com muita ação. O cartucho está previsto para este ano, embora pareça meio difícil de isso acontecer. As grandes notícias não param por aí: a Ubi Soft e a Warner anunciaram uma parceria para a produção de um game com Batman & Robin totalmente inspirado no desenho As Novas Aventuras de Batman e Robin. O desenho, que a gente espera que você conheça, é um dos melhores já feitos em todos os tempos e é diversão certa para os fãs. Também não há muitos detalhes sobre como será o game, mas a softhouse já disse que será totalmente em três dimensões e deverá sair no ano 2000. Quando todos estes lançamentos saírem os bandidos podem começar o correr ou se esconder. Ou os dois.



THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM JANEIRO DE 1999

BLOCKBUSTER

Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
GOLDENEYE 007
YOSHI'S STORY
F-1 WORLD GRAND PRIX
1080° SNOWBOARDING
OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO 98
INTERNATIONAL S.S 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64
MARIO KART 64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JANEIRO DE 99



Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
TUROK 2: SEEDS OF EVIL
BANJO-KAZOOIE
MISSÃO: IMPOSSÍVEL
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
KILLER INSTINCT

Game Boy

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
JAMES BOND 007
POKÉMON
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2

QUESTIOMARIO

A caixa postal da Nintendo World quase explodiu no correio com o Questiomario sobre The Legend of Zelda: A Link to the Past. Mas também tem razão, né? Afinal, quem não queria ganhar um Nintendo 64 novinho em folha? E quem levou esta beleza de final de século foi Thiago Augusto dos Santos, de Sete Lagoas/MG. Ele respondeu todas as questões corretamente e vai receber o prêmio pelo correio. Mas a distribuição de presentes não pode parar e os carteiros têm de trabalhar. O prêmio desta edição continua sendo o cartucho Star Wars: Rogue Squadron, para você sair bancando Luke Skywalker. E não marque bobeira, seja rápido: pegue papel, selo, envelope e responda as perguntas abaixo. Mas apresse-se porque no mês que vem o prêmio já será outro. Fique esperto! Só valem as cartas postadas até o dia 30 de março de 99. Escreva por fora do envelope:

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do verdadeiro traidor da IMF?
2. Quantos quadros estão expostos nas paredes da Embaixada Russa?
3. Quantos sensores de laser vermelhos e amarelos existem na missão Terminal Room?
4. Quantas roupas diferentes (incluindo os disfarces) Ethan Hunt usa durante o jogo inteiro?
5. Qual a missão em que Robert Barnes, parceiro de Hunt, aparece dando seus últimos suspiros?

Respostas do Questiomario anterior: 1) Sahasrahla; 2) Sapo; 3) Quatro flechas; 4) Nove portais; 5) Zora

UM ÍNDIO TRABALHADOR



Turok 2: Seeds of Evil nem bem aterrissou nos consoles e a Acclaim já anuncia **Turok 3**. O índio que tem aversão a dinossauros vai atacar novamente no seu N64, e desta vez, parece que o alvo principal é uma raça alienígena que surgiu em **Seeds of Evil**. A empresa pretende colocar **Turok 3** no mercado em tempo para o Natal de 99, e por causa disto, o desenvolvimento já está em ritmo acelerado.

Faça festa com os Anjinhos

Jogo de tabuleiro com os personagens da TV

Mario Party não é o único jogo no estilo tabuleiro que sairá para N64 neste ano. A THQ já está com o game dos **Rugrats** (conhecidos no Brasil como **Os Anjinhos**) quase pronto para ser lançado em abril. Você poderá controlar toda a molecada do desenho animado, como Tommy, Chuckie, Angelica e Phil, em um jogo no estilo **Banco Imobiliário**. Ao contrário de **Mario Party** (lotado de minijogos), a ação de Rugrats se passa totalmente sobre o tabuleiro. Os pestinhas têm de jogar dados, pular de casa em casa coletando cookies e descobrindo vários tesouros. A bagunça também vai rolar no Game Boy, em um jogo inspirado na versão do desenho para os cinemas. **The Rugrats Movie** é um game de plataformas bem movimentado, com catorze fases e três níveis de dificuldade. Enquanto estes jogos não aparecem, você poderá ver **Os Anjinhos** no canal de TV a cabo Nickelodeon.





Pokémon na Record

O monstrinho chega ao Brasil

O bicho mais famoso do Japão chega à TV brasileira até o meio do ano com seu desenho animado. A produção vai ser exibida no programa **Eliana e Alegria**, mas não há data e nem horários definidos. A série do monstrinho é o maior sucesso no Japão e Estados Unidos e causou polêmica quando crianças passaram mal ao assistir um episódio. Tudo por causa de luzes que saiam dos olhos do personagem. Mas a cena já foi cortada e não há risco de ninguém mais passar mal. Outra novidade: em junho sai **Pokémon Snap**, o primeiro game de N64 do monstrinho a chegar aos EUA.



MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES



Muita ação com Jax e Sonya

A sangreira está de volta! A Midway já anunciou mais um jogo da saga Mortal Kombat para o Nintendo 64. O nome é Mortal Kombat: Special Forces e, desta vez, o esquema torneio não terá vez. MK: SF será um jogo de ação em terceira pessoa (como MK Mythologies: Sub-Zero), com os agentes especiais Jax e Sonya estrelando. A produtora Midway está mantendo o bico calado sobre o projeto, mas adiantou que o game é bem ao estilo Tomb Raider, aquele de Lara Croft. Previsto para o segundo semestre deste ano.

GAUNTLET
RENASCE COM INOVAÇÕES
CARTUCHO DE MEMÓRIA COM NOVA FUNÇÃO

Um dos maiores clássicos do Nintendinho volta à vida no Nintendo 64. Gauntlet é um adventure no qual você enfrenta dragões e vários outros monstros medievais. Até aí, tudo bem. A novidade é que agora, além de ser totalmente tridimensional, o game usará o Cartucho de Memória de uma maneira nova e totalmente original. Com o acessório você poderá salvar seu desempenho ou o jogador que criou, levá-lo para o console de um amigo e usá-lo. É uma maneira totalmente nova de jogar no seu console e com certeza muitos outros jogos virão usando este esquema.

CALENDÁRIO NINTENDO 99

NINTENDO 64

N64

PRIMEIRO TRIMESTRE
- Beetle Adventure Racing
- Bust A Move 99
- California Speed
- Charlie Blast's Territory
- Looney Tunes: Space Race
- MLBPA Bottom of the 9th
- NBA In the Zone 99
- NHL Blades of Steel '99
- Rampage 2: Universal Tour
- Snowboard Kids 2
- Vigilante 8

ABRIL
- Super Smash Bros.
- The New Tetris

MAIO
- Ken Griffey Jr.'s Slugfest
- Goemon's Great Adventure
- WWF Attitude

JUNHO
- Harrier 2001
- Jet Force Gemini
- Pokémon Snap
- Rat Attack!
- Star Wars Episode 1: Racer

SEGUNDO SEMESTRE
- All-Star Baseball 2000
- All Star Tennis 99
- Caesars Palace 64
- Chameleon Twist 2
- Duke Nukem: Zero Hour
- Fighting Force 64
- In Fisherman's Bass Hunter 64
- Lode Runner 3-D
- Monaco Grand Prix
- Quake II
- Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers
- Shadowman
- Taz Express
- Tonic Trouble
- V-Rally Edition 99

GAME BOY

PRIMEIRO TRIMESTRE
- Asterix
- Beavis and Butthead
- Conker's Pocket Tales
- Prince of Persia
- Pokémon Pinball
- Spy vs. Spy
- Super Mario Bros.
- The Smurfs' Nightmare
- Top Gear Pocket
- Wicked Surfing

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Quest 2

Mais RPG no N64



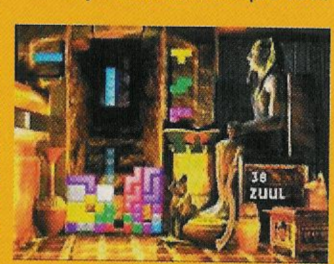
A seqüência de **Quest 64** já está sendo anunciada pela Imagineer. **Quest 2** (nome provisório) apresentará novos personagens (Leohn e Sophia) e uma história que se passa no mesmo universo do primeiro game, mas cem anos depois. Como o primeiro jogo foi meio fácil demais, os programadores prometem uma dificuldade mais elevada, além de gráficos melhores e maior liberdade de movimentos.

Novo Tetris para N64

Quatro pessoas ao mesmo tempo, com a diversão do original



Já está anunciado para abril o lançamento de **The New Tetris**, como o próprio nome já diz, uma nova versão do Puzzle (quebra-cabeça) cibernético mais famoso do mundo. O game tem alguns fatores extras que vão fazer a diferença: uma delas é que você poderá "segurar" uma peça e usá-la só quando for conveniente. E pela primeira vez na história do Tetris será possível jogar com quatro pessoas simultaneamente. Se três jogadores ou mais estiverem disputando, dá para escolher quem receberá suas peças indesejáveis. Desde já é seríssimo candidato ao prêmio "Derrete Console" de 1999!



Super Mario Bros.

no Game Boy Color

A volta do clássico no portátil

Será que existe alguém no planeta Terra que curte videogames e nunca jogou Super Mario Bros.? Se você se enquadra nesta estranha categoria, tem agora a chance de se redimir. O game está de volta, no Game Boy Color. A versão para o portátil será praticamente idêntica a do NES, só se diferenciando pela resolução dos gráficos e pelo tamanho da tela. Está tudo aqui: os oito mundos cheios de segredos, os cogumelos de energia, as tartarugas voadoras e o seu velho inimigo de guerra (o Bowser, claro!).



Selvagens da motocicleta

Road Rash

CHEGA ACELERANDO

Esta é para quem curte games de motocicleta: Road Rash, um dos títulos mais tradicionais quando se trata de jogo em duas rodas, já está praticamente pronto para aterrissar no Nintendo 64. Mas não é só a velocidade que atrai neste caso. Você também pode esmurrar seus adversários, derrubando-os das motos. Os gráficos estão muito bons e a emoção é garantida!







Use a criatividade e imaginação e mostre sua devoção a Nintendo World. Declare seu amor de uma forma bem maluca, escreva o que fez e tire uma foto para provar a proeza. Vale tudo: faixa na rua, se fantasiar como Mario, pintar o muro com o Yoshi, terminar com a namorada, desenhar o Link no portão da sua casa, enfim, mostrar para o mundo como é grande o seu amor pela revista. O feito mais bacana ganha! Dê só uma olhada nos prêmios e diga se não vale a pena! Mas você tem de provar o que fez e principalmente tomar cuidado para não queimar o seu filme em casa com a família. Por fora do envelope escreva: Promoção Eu amo a Nintendo World.



Leia isso agora!

- Valem as cinco melhores declarações de amor e a escolha fica exclusivamente a critério da redação.
- A decisão é inapelável e definitiva. Mande quantas declarações quiser, mas não é sorteio.
- Junto com sua foto é imprescindível o envio do cupom abaixo. Se não quiser recortar a revista, tire xerox.
- Tudo o que for enviado para a redação será propriedade da Conrad Editora e não será devolvido.
- Valem todas as cartas postadas até o dia 20 de abril, depois disso não adianta chorar!
- O vencedor será avisado por telefone e telegrama. Seu nome será publicado na Nintendo World.
- Caso o ganhador more na Grande São Paulo, deverá retirar o prêmio na sede da Conrad Editora. Caso contrário, o prêmio será entregue por correio na residência do ganhador.



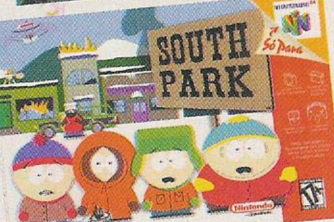


Primeiro prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um cartucho Fifa 99
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho F-Zero para Super Nintendo
- Um Game Boy Pocket
- Um joystick MakoPad 64
- Um cartucho Zelda DX para Game Boy
- Um cartucho James Bond 007 para Game Boy
- Um modelo da nave X-Wing, usada em Rogue Squadron
- Um minicapacete dos pilotos de Rogue Squadron
- Cinco bonés exclusivos da Nintendo World

Segundo prêmio

- Um cartucho International Superstar Soccer 98
- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Kirby Super Star para Super Nintendo
- Um cartucho Pernalonga: O Castelo Maluco 3 para Game Boy
- Três bonés exclusivos da Nintendo



Terceiro prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Aladdin para Super Nintendo
- Um cartucho Pocket Bomberman para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo



- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Sparkster para Super Nintendo
- Um cartucho Tetris DX para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo



Quinto prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Donkey Kong 2 para Super Nintendo
- Um cartucho Wario Blast para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo

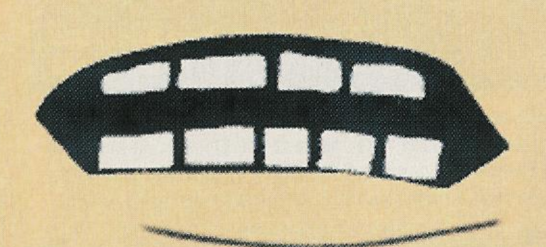
Promoção  

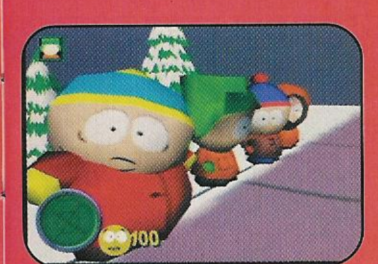
Nome completo:
Data de nascimento:
Endereço completo:

Telefone:

Promoção de cunho cultural. Não é necessário fazer nenhuma compra. É proibida a participação de funcionários e parentes da Conrad Editora e Gradiente Entertainment.

DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN!





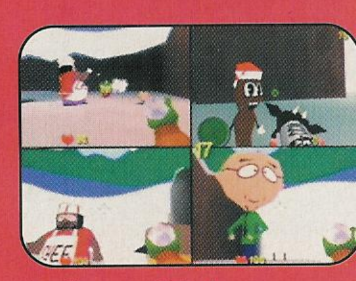
Olá crianças!



Com este novo Lança-Vacas, as pessoas vão respeitar a sua autoridade!



Dúzias de lindos ambientes sem nenhum hippie amante de árvores!



Ação multiplayer para quatro jogadores!











N-mail CARTAS

É, amigos leitores, as aulas começaram e, logo, logo chegam as provas. Aqui na redação nós também estamos estudando bastante. O ritmo é igualzinho ao seu. Não faltamos ao trabalho, jogamos só no momento certo e queremos ganhar uma nota boa. Recuperação, nem pensar! Confira nesta edição se a gente fez a lição de casa direitinho e até o mês que vem!

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: www.nintendo.com.br
e-mails: pwline@nintendo.com.br (dicas, truques e códigos), bit@nintendo.com.br (atendimento ao consumidor)
www.nintendo.com.br

Efeito NW

Antes de mais nada, gostaria de parabenizá-los pela revista e contar como tomei conhecimento deste "tesouro nacional".

Trabalho em um banco (quem me dera eu fosse editor, editor-contribuinte ou simplesmente redator da NW - como minha vida seria fácil) e um dia, quando voltava para casa, vi uma revista de capa alaranjada (NW nº4) na banca. Por algum motivo ela me seduziu e eu acabei comprando-a. Tenho 18 anos e há algum tempo tinha aposentado para sempre o meu SNES. Eu ia até vendê-lo, mas depois de ler a edição de dezembro e janeiro me dei conta da loucura que iria fazer. Desde então passei a me interessar pelos jogos do N64. Agora minha fixação é tanta que vou comprá-lo em breve.

Gostaria de agradecer vocês por terem me despertado, acho que mudei bastante. Meu SNES está trabalhando como nunca agora!

José Teixeira Padilha Junior
Ubá/MG

Caro José, ficamos felizes por você ter gostado do nosso trabalho. Se a gente pudesse, despertaria todo o mundo, mostrando que o videogame é extremamente divertido.

Diversão não tem idade

Quero parabenizá-los pelo trabalho que vocês vêm realizando. Concordo que a NW ainda tem muito o que melhorar. Para ser a melhor, é preciso buscar a perfeição. Tenho 22 anos e não escrevi antes por vergonha. Sei que não faço parte do público-alvo da NW, que deve ser formado por jovens de até 16 anos e principalmente meninos. Todos os meses reservo cinco reais do meu dinheirinho para comprar a revista. A vida aqui na Paraíba é difícil, mas sei que no interior do estado a coisa é pior. Não posso reclamar, todo o mês posso me deliciar com as imagens e comentários dos games que mais gosto, lendo a NW. Beijos mil!

Priscila dos Santos F. Dias
João Pessoa/PB

Querida Priscila, apesar do nosso público-alvo ser formado por jovens de 10 a 18 anos, sabemos que tem muita gente fora desta faixa etária. Você não tem que ficar envergonhada. A NW é feita para todo mundo. Do netinho até o vovô. Vamos trabalhar bastante, suar a camisa para levar a você, e aos outros amados leitores, as mais belas imagens e os melhores comentários. Obrigado pelas sugestões e até a próxima edição!

Piratas a vista

Olá, divina e idoltrada galera da mega-super-ultra respeitada NW! Mestres, será que vocês teriam a bondade de responder minhas perguntas?

1) Vocês perceberam como eu sou puxa-saco?

2) Nestes meus quinze anos de vida já vi de tudo: GoldenEye 007 e até Titanic para SNES. Estas fitas são piratas, né?

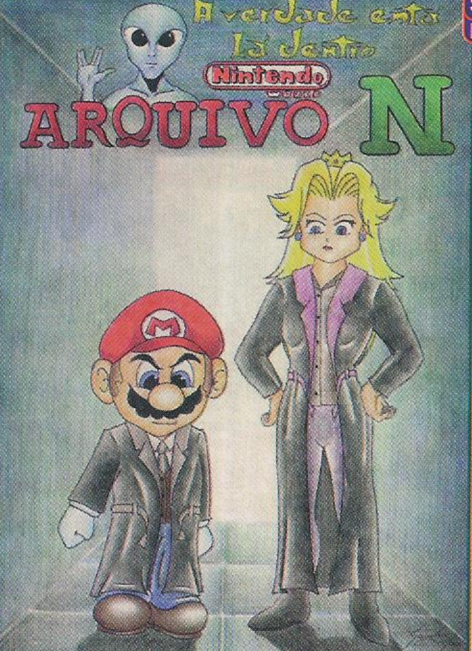
P.S.: Meu colega (que não quis se identificar) mandou um beijo colante na boca de cada um de vocês.

Bruno Pires da Silva
Rio de Janeiro/RJ

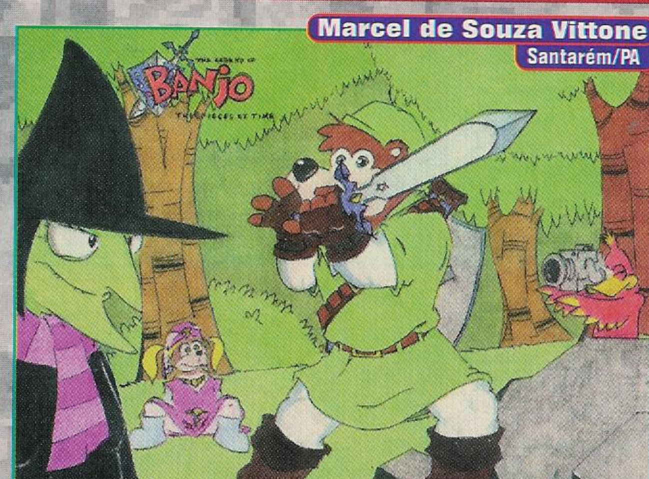
Olá, Bruno, a primeira pergunta nem precisa de resposta, né? As fitas que você mencionou claramente são piratas, daquelas com olho de vidro e perna de pau, por isso, fuja enquanto pode! Nunca é tarde para dizer que a pirataria é crime! Além disso, os cartuchos falsificados podem estragar o videogame e tornar a brincadeira mais cara. Agora, quantos aos beijos...



Este é o nosso leitor Gabriel Augusto da Silva, de São Paulo. Tem fã maior do que ele? De pôster colado no peito, o garoto fez questão de mandar a foto ao lado com a seguinte mensagem no verso: "Sou eu o gostoso. Mulheres mandem cartas." Alguém aí se candidata?



Sandro dos Santos
Rio de Janeiro/RJ



Marcel de Souza Vittone
Santarém/PA

Mancada!

Na edição passada dissemos que o Cartucho de Expansão de Memória aumenta a capacidade do N64 em 4 megabits, quando na verdade são 4 megabytes. Cada megabit é equivalente a mil megabytes.

Quando a revista chega à banca?

A revista é muito boa, muito legal, mas ainda não chegou em Manaus. O que está acontecendo?

Érico
Manaus/AM (via e-mail)

Muita gente acha que a NW chega atrasada, mas na verdade isso não acontece. As edições são lançadas a cada trinta dias. A revista Nintendo World chega às bancas de todo o Brasil sempre na segunda quinzena de cada mês, do Oiapoque ao Chuí. É só ficar de olho.





Quem escreve para a NW?

Existem cinco tipos de leitores que escrevem para a NW:
1) O PUXA-SACO: sempre louva as reportagens publicadas.
2) O PERFECCIONISTA: detecta os erros e não deixa passar nada.
3) O LESADO: só quer saber de desabafar.
4) O PIDÃO: escreve um monte de besteira para no final pedir uma "lembrancinha" do tipo N64.
5) EU: pelo qual todos da redação se amarraram, vão publicar a carta e me darão um monte de "lembrancinhas"

Mario Lucio
Belo Horizonte/MG (via e-mail)

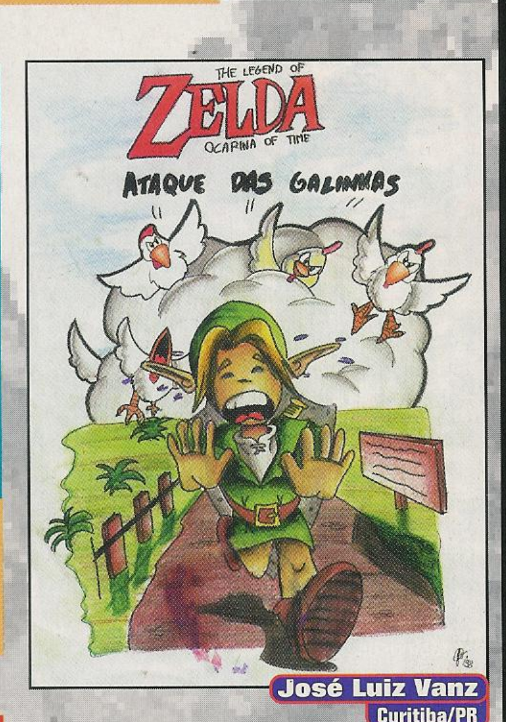
Realmente existem vários tipos de leitores, entre eles os cheios de criatividade como você, que chamou a atenção da galera da redação e ganhou o direito de ter a carta publicada! Agora nada de bancar o LESADO, hein!

64 DD outra vez!

E aí, galera!!! Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês me ajudassem:
1. Gostaria de saber quando a Nintendo irá lançar o 64DD (Disk Drive), pois ninguém diz quando será sua data de lançamento.
2. Quanto tempo vocês acham que o Super Nintendo vai durar? E falando nisso, ainda estão lançando fitas de SNES?
3. É verdade que a Nintendo está planejando o "Nintendo 2000"??? Como este console vai ser?

Fernando Freitas (via e-mail)

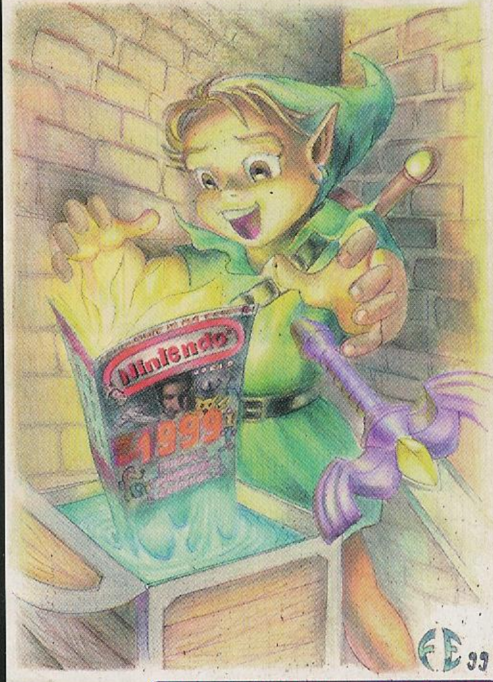
Caro Fernando, o 64DD talvez tenha sido uma das maiores vítimas de boatos da história dos videogames. Por isso, não vamos por mais lenha nesta fogueira. O que podemos dizer é que não há planos do aparelho ser lançado nos EUA e no Brasil. O Japão ainda tem esperanças, mesmo assim não tem data de lançamento. Mas nem precisa desanimar, o negócio é idolatrar o nosso querido N64. Se depender da amor dos fãs, o SNES terá vida eterna. Games novos não estnao sendo mais produzidos, mas pode esperar que a revista vai dar cobertura total a esta amada plataforma! O Nintendo 2000 é outro rumor quem anda solto por aí. A Nintendo nunca vai parar no tempo, e já está rolando mesmo este papo sobre um novo console. Mas não há nada oficial e quando tiver pode ter certeza que seremos os primeiros a falar!



José Luiz Vanz
Curitiba/PR

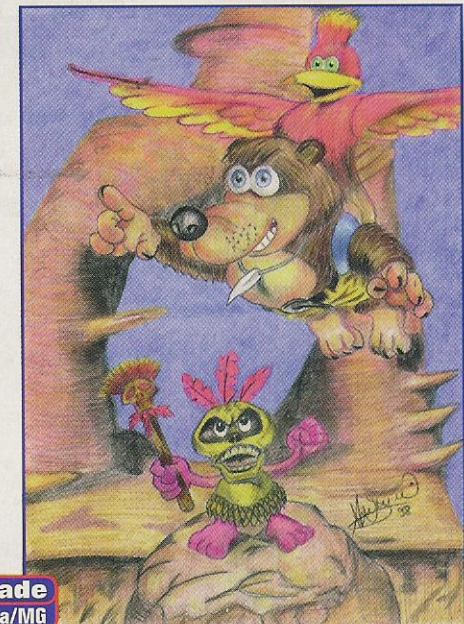


Elvis Pereira Martins
Guaianases/SP



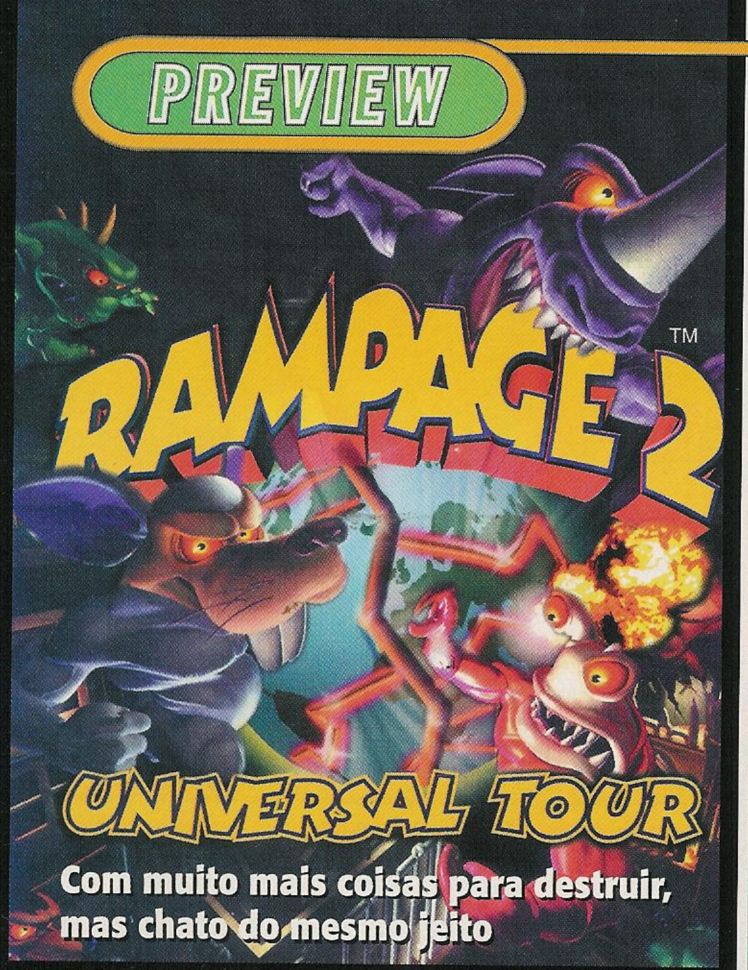
Luís Felipe Bricks Bourg
São José dos Campos/SP

A interatividade continua em alta na Nintendo World. Aqui definitivamente o leitor tem vez! E para provar, é só dar uma olhada na seção Hot Paint. Parece que a mania Zelda continua em alta. Desenhos do herói Link não param de chegar à redação NW. O vencedor desta edição foi o Luís Felipe Bricks Bourg, de São José dos Campos/SP. O artista se inspirou na já clássica cena do baú, em que Link o abre maravilhado em busca do prêmio. No caso do desenho acima o presente não poderia ser outro, se não a nossa amada revista. Linda arte! Mas você que não teve o desenho publicado já sabe: o que vale é a participação. No próximo mês o escolhido pode ser você, é só acreditar. Envie o seu desenho para a gente. Use e abuse da sua criatividade e coloque tudo dentro de um envelope. Escreva por fora: Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é:
Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl. Mariana/SP CEP: 01536-000



Weslem Batista de Andrade
Uberlândia/MG

PREVIEW



Com muito mais coisas para destruir, mas chato do mesmo jeito

A destruição continua com força total nesta nova versão de Rampage. O game é aquela coisa de sempre: muito quebra-quebra, prédios destruídos, gritos de socorro, mas com quase nenhuma variação na ação, o que torna a brincadeira meio tediosa rapidamente.
Mas não dá para dizer que não existam novidades. Há sim e já aparecem nos personagens, sete no total. Além dos tradicionais (Gorila, Réptil e Raposa), surgem novos como, um crustáceo, um rinoceronte, um roedor faminto e um monstro com apenas um olho. Todos eles têm características próprias. Alguns possuem socos mais potentes, outros são melhores nos chutes e por aí vai.
O objetivo, além de destruir tudo, é salvar um de seus abomináveis amigos. Se quiser tentar a sorte e aumentar a diversão, jogue com mais dois amigos no modo Multiplayer.
Os gráficos estão melhores, mais bem acabados e mais ricos em detalhes. A jogabilidade está boa, há novos golpes e movimentos nos monstros. Mas ao que tudo indica, Rampage 2 não vai acrescentar muito ao anterior.

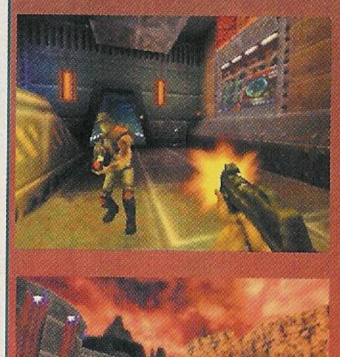


Gênero: Ação
Produtora: GT Interactive
Número de jogadores: 1 a 3
Previsão de lançamento: Março

Quake 2

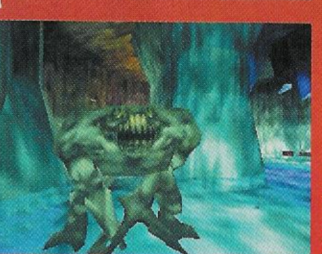
Game vem modernizado e você tem várias missões para cumprir

Um dos maiores clássicos dos videogames ganha uma nova e moderníssima versão para N64. Desta vez você vai enfrentar aliens ciborgues que querem acabar com tudo o que vêem pela frente. Na verdade, eles querem corpos humanos para juntar com suas partes mecânicas. Você é um fuzileiro e sua nave acaba caindo no meio da encrenca entre humanos e monstros. Pronto, a confusão está armada! Obviamente, seu objetivo é matar todo mundo que aparecer. Mas não é mais exatamente igual à primeira versão: agora seu personagem pode agachar-se, além de ter de completar vários objetivos por fase. Você terá tarefas como encontrar chaves, salvar amigos capturados pelos aliens e outras coisas do tipo. Mas seus inimigos são duros de matar e atiram até quando já parecem mortos, por isso muito cuidado.
Os gráficos estão excelentes e não lembram em nada aqueles de **Quake**. O ambiente é todo tridimensional e permite que o jogador vá para qualquer lugar.
Para você se dar bem no game, existe um arsenal variadíssimo de armas altamente destruidoras como lasers, espingardas calibre doze, metralhadora, granadas e outras coisinhas letais.
Para melhorar um pouco a diversão, **Quake 2** virá com o modo Multiplayer para quatro jogadores simultâneos. É uma ótima notícia para quem quer jogar com a turma.






Gênero: Ação
Produtora: Activison
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Março



Os gráficos de Quake 2 estão bem melhores e com ótimos efeitos de luz

Goemon's Great Adventure

O pequeno ninja está de volta em seu segundo game para N64

Um dos grandes heróis japoneses do mundo dos games retorna das cinzas em um jogo novinho em folha. **Goemon's Great Adventure**, tem muita ação misturada com aventura. Há conversa mole e exploração por cidades, mas desta vez a ênfase é no estilo plataforma, com a movimentação lateral nas fases de ação. No início, dá para escolher entre o nervosinho Goemon ou o bizarro Ebisumaru. A medida em que você vai avançando, surgem outros personagens como o baixinho Sasuke e a Princesa Yae. Cada um deles tem seu golpe especial próprio. Os pequenos heróis também viram cambalhotas, penduram-se em troncos, arremessam shurikens (estrelinhas ninja) e até andam a cavalo.

Aqui duas pessoas podem jogar simultaneamente, sem divisão de tela. Isso significa que você e seu amigo irão jogar em um modo cooperativo, com um dando a maior força ao outro, bem ao estilo do bom e velho **Donkey Kong Country**.

O bom humor predomina, com expressões enfezadas dos heróis e seus gritos no melhor estilo "seriado japonês". Jogue com o volume alto para entrar no clima e ouvir todos os "Há!" e "Yahh!".



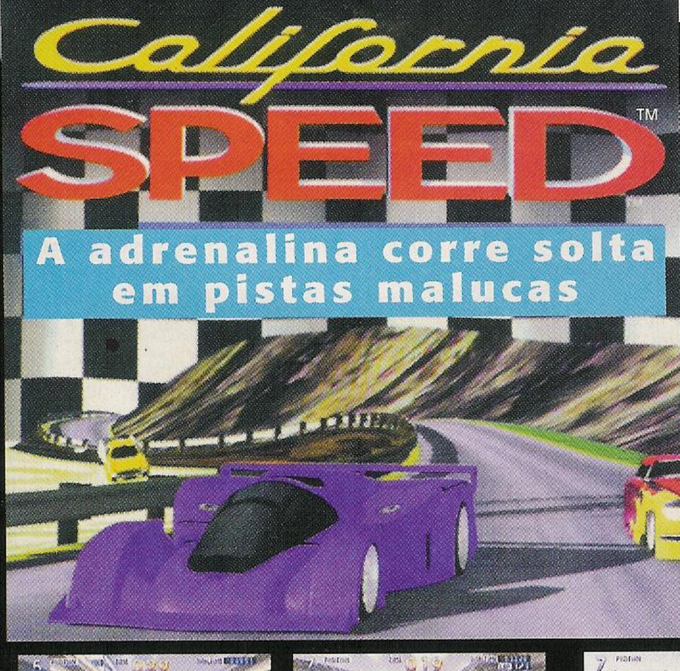












Se você não aguenta mais ficar decorando os pontos de frenagem, fica cansado, esperando o momento certo para uma ultrapassagem e sente tontura dando voltas e mais voltas em torno da pista, experimente pilotar as máquinas de **California Speed**.

O forte do game não é o realismo e sim a diversão. Não há dúvida que esta foi a intenção dos criadores. Senão, por que eles colocariam um carrinho de golfe entre as máquinas envenenadas que você pode escolher? As pistas são bastante divertidas e estão entre as mais legais já feitas para o N64. São percursos totalmente variados, cheios de rampas e inúmeros caminhos alternativos.

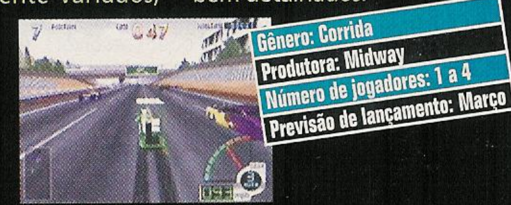
Há vinte carros para escolher e tem para todos os gostos: um calhambeque equipado, um Cadillac rabo-de-peixe conversível, um fusca, um esportivo japonês, uma Pick-up e outros potentes carangos prontos para queimar o asfalto.

A jogabilidade lembra a de **Cruis'n World** e não há muita dificuldade nas curvas e retas. Mas o desafio é alto e dá muito trabalho para chegar em primeiro lugar. O visual é legal, os carangos são parecidíssimos com os **de San Francisco Rush**, há cenários bacanas e bem detalhados.









Beetle Adventure Racing

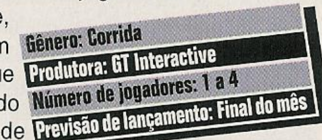
Os novos Fuscas num game superveloz e com gráficos perfeitos

Diversão e velocidade é o que não vai faltar neste novo superjogaço de corrida. A disputa é apenas entre as novíssimas versões do Fusca, todos com muita velocidade e esbanjando beleza. Inicialmente, a produtora Electronic Arts havia anunciado um **Need For Speed** para o N64, mas resolveu fugir do padrão e colocou as "fuquetas" espertas e descoladas.

BAR conta com as maiores pistas já construídas em um game para Nintendo 64 (são seis delas), algumas são bem longuinhas e levam até seis minutos para serem completadas. Isso sem contar a enormidade de caminhos alternativos que existem em todos os trajetos, o que deixa o game diferente em cada jogada. É possível cortar caminho através de cavernas, celeiros, navios e por aí vai.

Os gráficos estão excelentes, um dos melhores do gênero na atualidade, com iluminação refletiva, texturas hiperdiversificadas e muito bem trabalhadas. Tem até um T-Rex numa das pistas. Os elementos interativos do cenário também aparecem em abundância em todos os circuitos: você encontrará bloqueios de estrada, vitrais e rampas! Para quem preza o aspecto visual dos videogames, **BAR** é a pedida ideal. É só mergulhar de cabeça e aproveitar!

Além de possuir um modo de jogo para um jogador extremamente divertido e emocionante, a moçada que gosta de competir com seus amigos também não tem do que reclamar. O jogo conta com um modo de corrida para dois jogadores e um de batalha para até quatro pessoas.













All-Star Tennis 99

Simulador ou Arcade com Guga e outros jogadores do tênis mundial

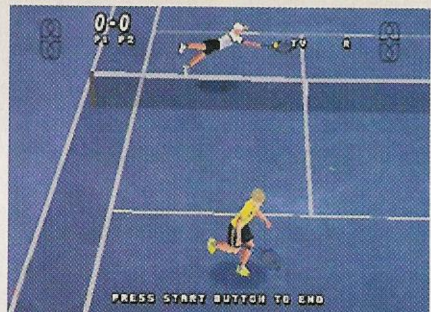
O primeiro game de tênis para N64 fora do Japão está chegando. O jogo é oficial, mas acaba não trazendo jogadores hiperconhecidos. Em vez disso há atletas como Michael Chang, Jonas Bjorkman, Richard Krajiek, Mark Philippoussis e o nosso amado Gustavo Kuerten na ala masculina. Pelo lado feminino há Jana Novotna, Conchita Martinez e Amanda Coetzer. Ainda existem alguns jogadores inéditos criados especialmente para o cartucho. Para dar maior realismo ao game, a produtora usou o Motion Capture Animation. Esta técnica usa sensores no corpo de pessoas e captam todos os movimentos delas. Dá para ver até as expressões faciais dos tenistas na hora das jogadas.

Cada personagem terá jogadas exclusivas que vão exigir certas habilidades de quem resolver jogar. Mas todas as jogadas-padrão como Smashes, lobs, voleios e outras serão perfeitamente possíveis de ser feitas.

Os modos de jogo incluirão Singles (disputa de um tenista contra outro) e duplas (dois contra dois), o que é diversão certa numa partida com mais três amigos. Como dá para perceber é um simulador completo, mas se você não curte muito o realismo e prefere partir para a diversão pura, também existe um modo Arcade para jogar descompromissadamente.

Você pode escolher entre oito quadras diferentes, tanto de gramado quanto de saibro, que realmente mostram diferenças entre elas. Tudo aqui é oficial e representa fielmente Wimbledon e outros templos do tênis. É só mandar a raquetada e juntar seus milhares de dólares nas vitórias.









NBA in the Zone 99

Basquete da Konami não tem grandes novidades

A invasão dos jogos de basquete para Nintendo 64 continua. Agora é a vez da Konami com este **NBA in the Zone 99**. Todos os times da superliga americana estão presentes com seus astros, menos Michael Jordan, que novamente não deu o ar da graça.
O problema é que não há nenhuma grande novidade, apesar de não ser um dos piores jogos da temporada. Os gráficos não estão grande coisa: são meio desbotados e a movimentação da câmera tem alguns trancos, o que irrita quem está jogando. A jogabilidade é boa e permite fazer jogadas rápidas de ataque e também arremessos fáceis. O som da bola batendo na quadra é meio estranho, mas há um bom barulho da torcida dando a impressão de estar assistindo ao jogo no próprio ginásio e ainda rolam aquelas musiquinhas clássicas da NBA.

As opções são as clássicas de qualquer cartucho de basquete: Exhibition (jogo simples), Season (temporada completa com todas as partidas), Playoffs (finais), All-Star (só os melhores times) e 3 Point Shootout (apenas arremessos de três pontos). Não é um grande game, dá até para se divertir, mas já saíram melhores para o N64.











Gênero: Esporte (Basquete)
Produtora: Konami
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Março

O novo basquete tem algumas boas opções, mas não inova muito

NHL Blades of Steel 99

Hockey no gelo não é dos melhores

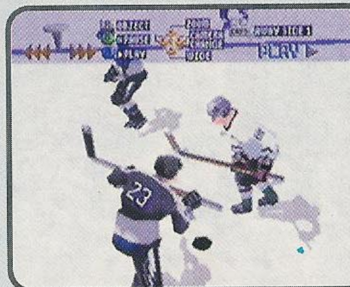
Pelo que pudemos ver até agora, este game não chega nem perto do recente **NHL 99** da Electronic Arts, o melhor simulador do mercado até agora. Os gráficos são piores, sem grande definição e a movimentação dos jogadores não está boa. Além disso, os detalhes também não conseguem agradar. A jogabilidade é meio lenta, principalmente na hora de fazer os passes. Isso faz com que surjam jogadas que acabam não tendo a rapidez necessária, o que deixa muito a desejar quando se trata de um esporte superveloz como o hockey. O som é bom, mas o narrador é meio chato e suas frases são repetitivas.

Em compensação há várias opções para você fazer o que quiser com sua equipe. Dá para escalar o time vendo as estatísticas de cada jogador que mostram como ele é em passes, finalizações, defesa e tudo mais. Isso facilita bastante. Na hora de montar a estratégia (são várias possíveis) você vê a jogada que será feita tanto de defesa quanto de ataque, numa simulação que parece uma daquelas aulinhas de técnico de basquete. Quem achar que o time está meio ruim, pode dar uma de empresário e sair comprando ou vendendo atletas. Se a Konami conseguir melhorar Blades of Steel 99 na versão final, até que pode dar um bom jogo. Mas por enquanto está devendo.



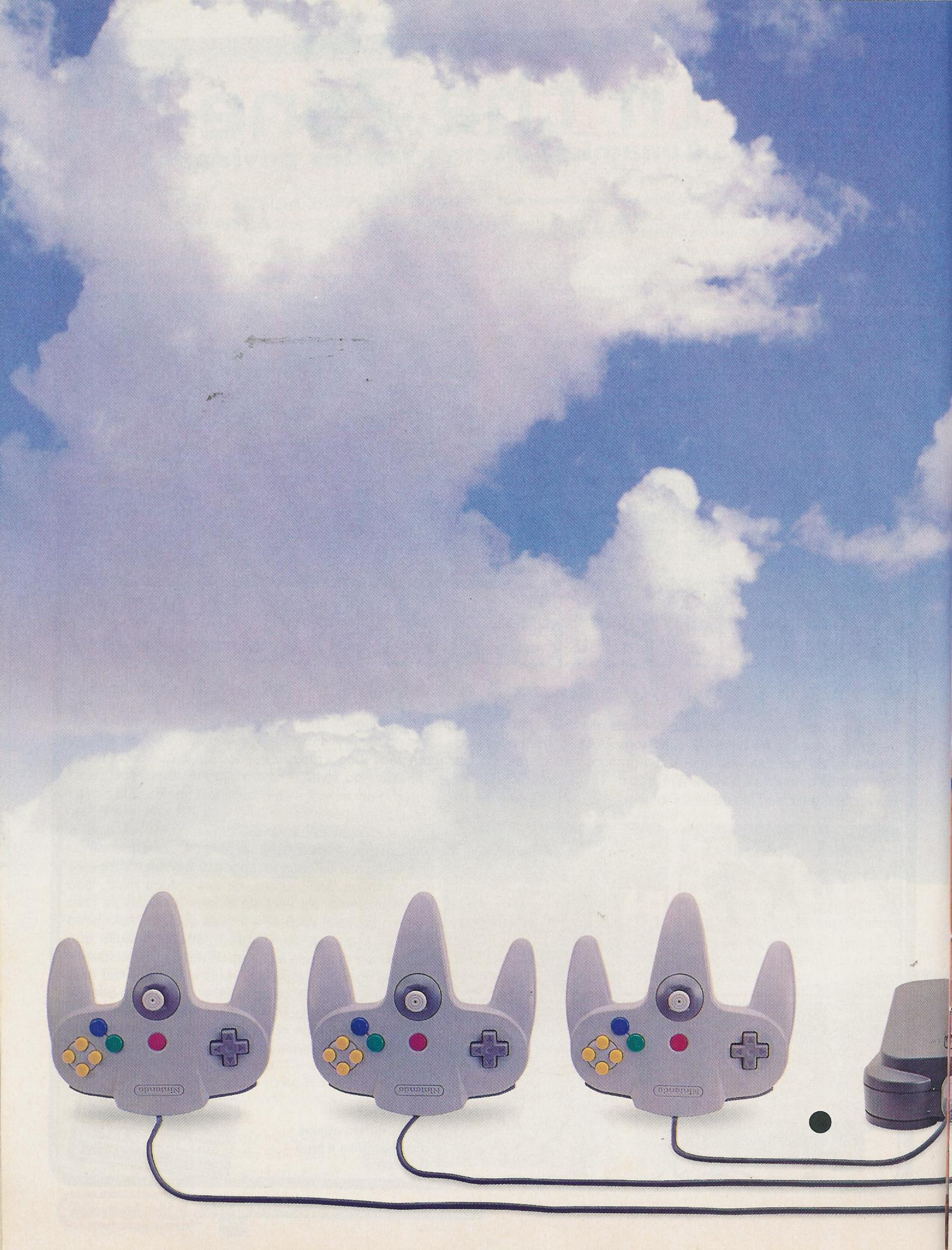






Ainda faltam alguns detalhes para o jogo ficar legal

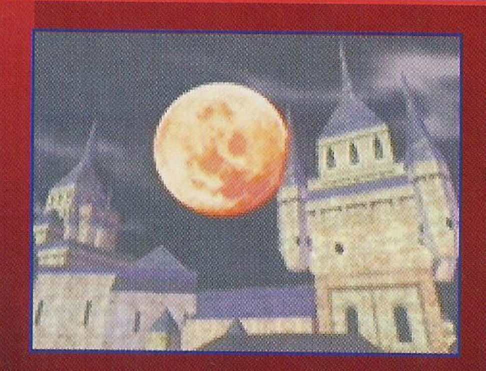





ORDEM E PROGRESSO
Nintendo
.com.
www.nintendo.com.br



- Um clássico retorna com força total
- Conheça os personagens, as novidades e as quatro primeiras fases



Vampiros, esqueletos gigantes, cruzes e dois heróis destemidos contra a força de Drácula. **Castlevania** traz todos os elementos que tornaram a série um dos maiores clássicos do Nintendo 8 bits e do Super NES.
A nova versão é totalmente tridimensional e os personagens Reihnhardt Schnieder e Carrie Fernandez podem ir para qualquer lugar do cenário. Os gráficos são muito bem feitos e estão cheios de detalhes interativos, a movimentação dos personagens é boa e eles até ganharam novos movimentos como dependurar-se em plataformas. A única falha é não existir um mapa para guiar os jogadores, o que faz muita falta quando o game é em três dimensões.
A jogabilidade não é uma das melhores da história do **Castlevania**, principalmente por causa dos ângulos de visão, que complicam na hora dos saltos e ao enfrentar os rivais. Mas é só pegar o jeito com uma treinada e pronto. O som está excelente e os trovões fazem você pular da cadeira.

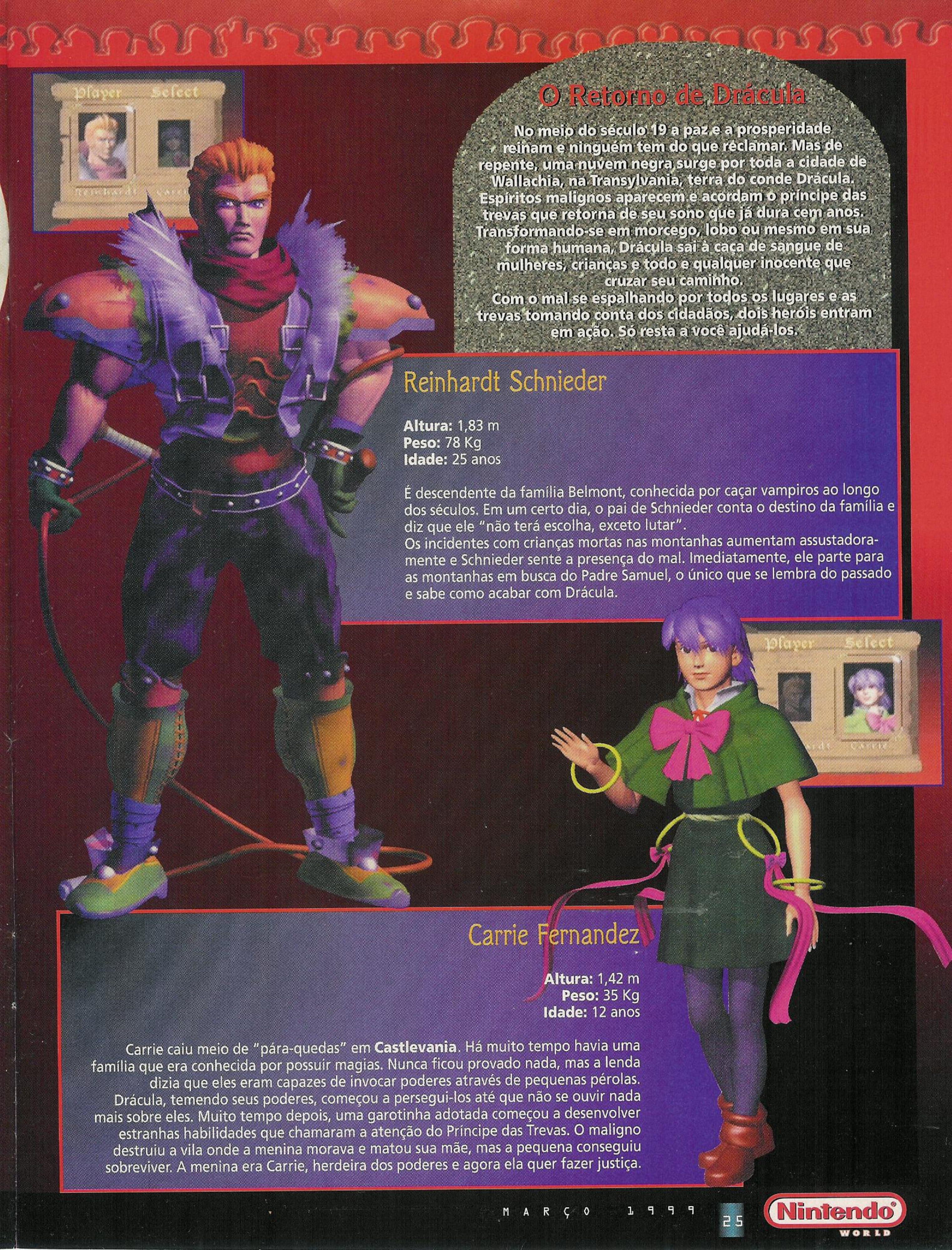




Os dois heróis de **Castlevania** possuem características próprias. Reihnhardt tem um estilão mais tradicional, usa uma espada e um chicote, perfeito para eliminar inimigos de longe. A espada não é muito poderosa, mas é bastante rápida e útil quando o herói está em movimento.
Carrie é mais ágil que seu amigo e tem magias. Seu outro tipo de ataque é uma espécie de disco que atinge monstros à curta distância. A principal vantagem da moça é sua habilidade de disparar magias enquanto se movimenta. Esses ataques são teleguiados e acertam facilmente os oponentes que estão vindo por detrás. E jogando com Carrie, surgem alguns caminhos diferentes dos de Schnieder.
São doze fases enormes que reservam um monte de surpresas de outro mundo e sustos para qualquer um que se aventurar.
O desafio é um pouco elevado para quem está começando a jogar este tipo de game, há inimigos bastante poderosos, mas isso não atrapalha a diversão de ninguém.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1
Recomendado para	jogadores acima de 13 anos
Tipo de game:	Ação
Programadora	Konami
Publisher	Konami
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Compatível com Cartucho de Expansão	Não



O Retorno de Drácula

No meio do século 19 a paz e a prosperidade reinam e ninguém tem do que reclamar. Mas de repente, uma nuvem negra surge por toda a cidade de Wallachia, na Transylvania, terra do conde Drácula. Espíritos malignos aparecem e acordam o príncipe das trevas que retorna de seu sono que já dura cem anos. Transformando-se em morcego, lobo ou mesmo em sua forma humana, Drácula sai à caça de sangue de mulheres, crianças e todo e qualquer inocente que cruzar seu caminho.
Com o mal se espalhando por todos os lugares e as trevas tomando conta dos cidadãos, dois heróis entram em ação. Só resta a você ajudá-los.

Reinhardt Schnieder

Altura: 1,83 m
Peso: 78 Kg
Idade: 25 anos

É descendente da família Belmont, conhecida por caçar vampiros ao longo dos séculos. Em um certo dia, o pai de Schnieder conta o destino da família e diz que ele "não terá escolha, exceto lutar".
Os incidentes com crianças mortas nas montanhas aumentam assustadoramente e Schnieder sente a presença do mal. Imediatamente, ele parte para as montanhas em busca do Padre Samuel, o único que se lembra do passado e sabe como acabar com Drácula.

Carrie Fernandez

Altura: 1,42 m
Peso: 35 Kg
Idade: 12 anos

Carrie caiu meio de "pára-quedas" em **Castlevania**. Há muito tempo havia uma família que era conhecida por possuir magias. Nunca ficou provado nada, mas a lenda dizia que eles eram capazes de invocar poderes através de pequenas pérolas. Drácula, temendo seus poderes, começou a persegui-los até que não se ouvir nada mais sobre eles. Muito tempo depois, uma garotinha adotada começou a desenvolver estranhas habilidades que chamaram a atenção do Príncipe das Trevas. O maligno destruiu a vila onde a menina morava e matou sua mãe, mas a pequena conseguiu sobreviver. A menina era Carrie, herdeira dos poderes e agora ela quer fazer justiça.

Armas especiais

Na luta contra as forças das trevas, os dois heróis levam alguns objetos que os ajudam a passar pelos maiores perigos. Veja quais são:

Faca - Ajuda nas horas de aperto, mas é só um quebra-galho. Dá para atirá-la contra os rivais. Ao jogá-la, você perde uma jóia vermelha.

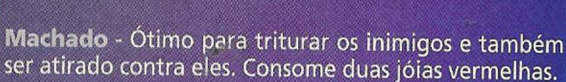


Cruz - É uma espécie de bumerangue e pode acertar vários inimigos ao mesmo tempo, além de ser muito poderosa. Gasta cinco jóias vermelhas ao ser jogada.



Água benta - Arma clássica contra vampiros e seres do mal. É ótima se usada em curtas distâncias. Consome três jóias vermelhas.

Machado - Ótimo para triturar os inimigos e também ser atirado contra eles. Consome duas jóias vermelhas.



Itens



Red Jewel (Jóia vermelha) - Munição para as armas especiais.



Save Point (Ponto para salvar) - Para salvar o jogo.



Gold Bags (Sacola de ouro) - Para comprar itens.



Roast Chicken - Restaura a energia em 50%.



Roast Beef - Aumenta a energia em 80%.



Key (Chave) - Para abrir portas e portões trancados.

Sun Card (cartão solar) - Transforma a noite em dia.



Moon Card (cartão lunar) - Transforma o dia em noite.



Purifying Crystal (cristal purificador) - Faz um vampiro voltar a ser humano novamente.



Power-Up - Aumenta a força das armas normais como o chicote, por exemplo.





Cure Ampoule (ampola de cura) - Para você se curar de envenenamentos.



Healing Kit (kit de cura) - Para você se curar de ferimentos.



Comandos dos personagens

Reinhardt Schnieder

A - Pular (aperte para subir ou agarrar-se)
B - Usar arma
Z - Abaixar (quando estiver correndo aperte Z para dar um "carrinho"/aperte Z para andar agachado)
C-cima - Girar câmera
C-esquerda - Usa espada
C-direita - Pegar objetos
C-baixo - Jogar faca
R - Girar câmera
Start - Ativar inventário

Carrie Fernandez

A - Pular (aperte para subir ou agarrar-se)
B - Usar magia (segure apertado para soltar com mais força)
Z - Abaixar (quando estiver correndo aperte Z para um "peixinho"/aperte Z para andar agachado)
C-cima - Mudar visão
C-esquerda - Usar discos
C-direita - Pegar objetos
C-baixo - Jogar faca
R - Centralizar a câmera
Start - Ativar inventário

Detone nas quatro primeiras fases

Forest of Silence [Floresta do Silêncio]

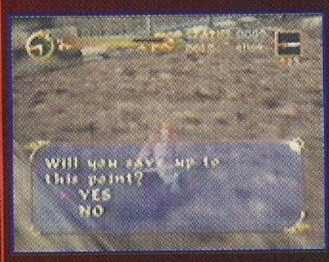
1. Depois que Schnieder fizer o sinal da cruz, siga em frente e salte as duas árvores que estão caindo. Depois da segunda árvore, há duas tochas no chão. Quebre-as e ganhe uma jóia vermelha (munição para suas armas especiais) e uma faca. Aqui há duas plataformas. Suba nela segurando o botão A e salte para atingir a segunda plataforma (segure o botão A novamente). Pegue o primeiro Roast Beef do jogo (completa a energia em 80%).



Desça da plataforma e siga na direção de um corpo caído no chão. Automaticamente uma seqüência se iniciará e três caveiras se levantarão para atacá-lo. Derrote-as e prossiga em direção a um grande portão trancado. Acerte o símbolo três vezes usando o chicote ou a espada para ele se abrir.

2. Surge um esqueleto gigantesco. Ele é rápido, mas após umas corridas fica parado em um mesmo lugar. Aproveite para atacá-lo! É bem mais fácil vencê-lo se, antes de enfrentá-lo, você encontrar os dois símbolos que melhoram seu chicote. Quando estiver quase morrendo, o esqueleto cairá num precipício e duas plataformas subirão, dando passagem para o outro lado. Atravesse o abismo e chegue a uma bifurcação. Pegue o caminho da direita. Surgem casas com tochas dentro e em cima delas. As tochas de dentro darão um Moon Card (muda o horário para noite) e um Sun Card (muda o horário para dia). As tochas de cima darão uma jóia vermelha e um Chicken Beef (recupera 50% da energia). Continue seu caminho pela direita e encontre outra bifurcação indicada por uma placa. Do outro lado há um portão com um pequeno brilho branco no chão que permite salvar o jogo. Escolha o caminho da direita.





3. Após derrotar alguns morcegos (use a espada, caso eles estejam muito próximos), salte pelas plataformas que formam um tipo de ponte e aparece um pedestal. Do outro lado do pedestal, há um alavanca. Puxe-a e você destravará o portão que estava do outro lado da bifurcação. Neste momento surge um novo inimigo. Ataque-o rapidamente com o chicote e ele será destruído antes mesmo de atacá-lo.





Agora é só voltar para o portão da primeira bifurcação. Não se esqueça de salvar seu jogo antes de entrar. Neste ponto há um esqueleto que joga ossos enquanto você tenta se aproximar. Acerte os ossos com o chicote ou apenas desvie-se. Elimine todas estas caveiras com o chicote ou mesmo com o crucifixo, encontrado em alguns lugares do jogo.
Atravesse o portão e veja um tipo de capela bem no meio da fase. Localize uma pedra atrás desta capela e pegue 2.500 de ouro para comprar itens futuramente. Siga para a direita após encontrar uma placa.

4. Você verá outra ponte quebrada. Salte para o outro lado e puxe mais uma alavanca para abrir um portão. As plataformas que você usou para chegar até este ponto irão despencar. Há duas opções: desça e tente fazer a travessia pela parte inferior da tela ou espere as duas plataformas começarem a descer. Aguarde até a plataforma mais distante ficar no meio da tela e salte em sua direção. Saia dela rapidamente e se dependure em uma outra plataforma menor que está do outro lado da tela. Volte e atravesse o portão da segunda bifurcação. Agora você encontrará três túmulos. Pegue os itens dentro dos caixões e siga para o lado oposto do portão que estava trancado.
Ao atravessar a ponte quebrada, vire-se para a esquerda e haverá uma plataforma que, aparentemente, estará distante demais para ser alcançada. Existe um caminho invisível aqui! Basta se movimentar na direção da plataforma e você conseguirá pegar o Special 1, item que fará com que o nível de dificuldade Hard (difícil) se abra após o término do jogo.





5. Volte e atravesse a ponte. Neste ponto você será atacado por morcegos e um lobisomem. Se você já estiver com o chicote no nível 3, use-o. Acerte o morcego sempre que ele estiver no ar e desvie-se de seus ataques quando ele estiver no chão. Após derrotá-lo você pegará um Chicken Beef. Aproveite para pegar outro Chicken Beef escondido na frente da estátua. Entre no túmulo e você encontrará um Sun Card. Salve o jogo. Volte para até onde estava a estátua, siga pelo outro caminho e chegue a um ponto onde será possível descer. Puxe a alavanca e volte para o lugar onde estavam os três túmulos. Entre no portão grande (antes ele estava trancado) e puxe mais uma alavanca.

6. Volte até o túmulo isolado (aquele próximo ao ponto em que você salvou o jogo) e encontre o inimigo da fase, um gorila gigantesco acompanhado de duas caveiras com motocicletas. Derrote as caveiras rapidamente. Se você tiver a água benta (indicada por um frasco azul), use-a contra as motos. O gorila não é muito rápido,

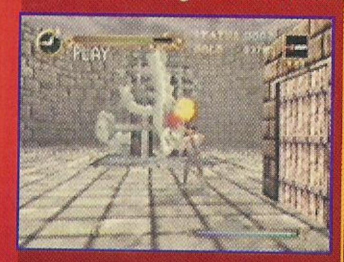




quando ele bater a clava no chão aproxime-se e acerte quantos golpes puder. Faça isso até derrotá-lo.

Castle Wall (Muro do Castelo)

1. Utilize o cristal que está no chão do lado direito e salve o jogo. Entre na porta da direita e suba as escadas. Se você estiver em dúvida se um determinado lugar é seguro ou não, mantenha o botão C-cima pressionado e movimente a Alavanca de Controle para ter uma visão panorâmica da fase. Continue subindo, com muito cuidado para não cair, até atingir uma porta de madeira no topo.
Passe pela porta e você encontrará alguns dragões brancos soltando um fogo azul. Utilize



a parede para proteger-se do ataque dos dragões e acertá-los. Continue avançando e alcance uma alavanca que está no meio



da sala. Ative-a e o motor começará a girar, abrindo a porta. Desça e salve seu jogo novamente.

2. Comece a descer pelo castelo saltando pela sua esquerda. Neste ponto você verá algumas tochas. Destrua-as e pegue um Moon Card e água benta.
No canto há uma pequena sala com um buraco no chão. Desça para o ponto no qual você iniciou a fase e salve seu jogo.
Entre na sala e pegue a chave para a porta da esquerda. Salve seu jogo novamente e entre pela porta para ter acesso à segunda torre. Suba por ela com muito cuidado, pois este ponto é repleto de buracos fatais. Fique esperto com as lâminas que



caem do teto, com os espinhos no chão e com um desmoronamento que acontecerá em um



determinado ponto. No final deste trecho há uma porta com um símbolo da lua. Use o Moon Card e destrave a porta. Entre e



dê de cara com Drácula (mas aqui não rola luta). Suba para a parede em cima da porta e pegue o Roast Beef. Aproveite para salvar o jogo. Desça para a direita e pegue todos os itens que precisar. Vá descendo de plataforma em plataforma até chegar na parte inferior. Agora a porta estará aberta. Entre e assista outra animação.

The Villa (A Vila)

1. Surgem alguns cachorros logo de cara. Derrote-os usando o chicote (ou a água benta). Após eliminar todos os inimigos, entre no portão e pegue o Roast Beef no chão. Ao entrar no jardim principal, não deixe de pegar o Upgrade de chicote dentro da árvore. Do lado esquerdo há uma jóia branca para salvar o jogo. No centro haverá uma fonte, o primeiro grande enigma do jogo.
Aqui há um bloco na lateral da fonte, mas ele não se moverá. Use o Moon Card para acelerar o tempo e espere até que o relógio marque 12h00. Automaticamente a plataforma começará a subir, e você poderá pegar muitos itens em cima da fonte. Desça da fonte e entre na mansão.



2. Suba as escadas e você verá uma animação sobre os vampiros. Se for mordido, use o item Purifying, que em breve poderá ser comprado em alguns lugares do jogo. Acabe com o vampiro e suba as escadas. Do lado direito, você encontrará um vaso com uma jóia vermelha e um sofá com um item de purificação. Volte para o lado esquerdo e entre na porta.
Passando o salão principal há uma porta grande que levará a um jardim. Preste bastante atenção nesta parte! É aqui que todo mundo encalha pela primeira vez!!! Se você fez tudo certo e não ficou enrolando muito nesta fase, Rosa aparecerá e uma seqüência de filme se iniciará. Caso contrário, você precisará usar o Moon Card e esperar até as 3h00 da manhã para que Rosa apareça. É só ter paciência e esperar.



3. Rosa dirá que deu uma chave para um outro aventureiro que passou por ali. Suba as escadas e saia num corredor repleto de portas. Entre na primeira porta e abra a porta que está ao lado cama. Veja Vincent, um caçador de vampiros. Fale com ele duas



vezes. Na segunda vez, ele lhe dará a tão procurada chave dos arquivos. Dentro desta sala (onde Vincent estava) você encontrará uma cruz (usada como arma) e 500 moedas de ouro na mesa. Volte ao corredor e procure por uma porta destrancada. A próxima porta da esquerda é uma sala trancada e a próxima porta debaixo leva a uma grande sala. Pegue um Roast Beef na boca do leão. Quebre os vasos e encontre a chave para a porta trancada, um Roast Beef e uma bola de purificação. A porta dupla no fim do corredor leva a uma escadaria, onde você encontrará Renon pela primeira



vez. Pegue o contrato no chão e ele logo aparecerá. Renon aparece em vários pontos do jogo para vender itens. Se você estiver jogando no modo fácil, tem dinheiro infinito para gastar à vontade. Mas no modo Normal ou Hard (que aparece após terminar o jogo com o item Special 1), dê preferência para a compra de dez Roast Beefs e dez Chicken Beefs. Se sobrar algum dinheiro para comprar itens de purificação, também é um boa.

4. Volte para o corredor e entre pela porta trancada. Aqui há um tipo de oásis para recuperar



suas energias. Aproveite para salvar o jogo. Volte ao corredor e entre pela porta usando a chave que ganhou de Vincent. Lute com mais um vampiro e você receberá a chave para o jardim, a Garden's Key. Desça novamente para o local onde você encontrou Renon e saia para o jardim.

5. Aqui você precisará ser bastante rápido e ter boa visualização. Entre no labirinto e siga o garoto Malus até achar a saída. Passe pelo portão, vá em frente, pegue a direita e siga para a esquerda na bifurcação. Malus estará neste ponto. De



repente, dois cachorros surgirão e o garoto se assustará e começará a correr feito doido. Derrube os cachorros (use a espada se eles morderem sua perna) e siga Malus. Não demore, pois é bastante fácil perdê-lo no labirinto. Lembre-se de que os cachorros são imortais e não vale a pena ficar tentando matá-los. Dê saltos consecutivos para escapar das mordidas.

6. Siga Malus pela floresta virando à esquerda, direita, esquerda e novamente à direita. Aqui surge um terrível monstro com uma serra elétrica. Evite seus



ataques a tudo custo, pois eles tiram muita energia. Corra para a esquerda, frente, esquerda, direita, esquerda, frente e esquerda. Se você achar necessário, entre na área cercada no centro da tela para uma rápida restauração de energia. Saia pelo portão e vire para direita duas vezes e depois para a esquerda. Você verá Malus novamente. Siga em frente, direita, esquerda e veja Malus fugindo. Pegue o caminho da esquerda e depois entre à direita. Agora é só correr na direção de Malus e levá-lo para um lugar seguro.

7. Depois que Malus estiver a salvo, você sairá em um tipo de corredor. Entre pela porta para pegar um Chicken Beef e gravar seu jogo. Entre pela porta do final, suba as escadas e volte para o labirinto do jardim. Passe pelo portão e corra. Vale a mesma técnica de saltar repetidamente para escapar dos cachorros. Siga em frente e pegue o caminho da direita. Vire para a esquerda na ponte para pegar a bola de purificação da lanterna e salvar seu jogo. Saia pela porta e para a sala inferior. Você lutará contra um vampiro, o ini-



migo desta fase. Ataque-o quando ele errar suas investidas. Use o chicote e a água benta. Após derrotar o vampiro, aparece uma vampira. Aqui use to-



das as suas armas, vença-a, entre no caixão e você será levado à fase do Túnel.



Fase 4 – Tunnel (Túnel)

1. Avance cuidadosamente. Conforme você chegar próximo ao fim, cuidado com as duas lâminas que caem do teto. Aproveite para saltá-las quando estiverem próximas ao chão. Um pouco mais à frente, rola uma



animação de uma linda mulher saindo de um rio envenenado. Quando ela se aproxima, a câmera muda de ângulo e você verá que ela é um monstro-aranha. É só derrotá-la.

2. Após derrotar a aranha, salte pelas pequenas plataformas que estão sobre o rio envenenado. Muito cuidado para não cair, pois uma simples queda será fatal. Siga para a esquerda até encontrarar uma jóia branca no chão. Aproveite para salvar o jogo. Neste ponto muitas aranhas começarão a cair do



teto. Matá-las ou não fica por sua conta, mas lembre-se que elas nunca param de aparecer na tela. Vá para a direita até a água e use as pequenas ilhas para atravessar. Pegue a água benta (muito útil contra as aranhas), o Roast Beef e volte para o local antes do rio. Continue pela direita destruindo ou evitando as aranhas até chegar a uma placa. Vá para a direita e destrua os inimigos para ganhar um Roast Chicken e uma bola de purificação. Volte para a placa e solte para a plataforma. Corra para frente e pegue diversas jóias que estão escondidas nas lanternas. Vá até o final do corredor onde uma porta com um símbolo da lua o aguarda. Use o Moon Card para conseguir abri-la.

3. Dentro da porta há uma faca e um contrato para invocar Renon. Restaure seu estoque de Roast Beefs e Roast Chickens e volte para a placa. Desta vez, pegue o caminho da esquerda até chegar em uma parte com fogo. Desça e atravesse a ponte. Você chegará a uma porta com o símbolo do sol indicado. Use o Sun Card e espere até as 6h00 da manhã para que a porta se abra. Dentro haverá uma cruz e dois Roast Beefs. Volte para a última bifurcação e pegue a direita. Corra até o desabamento de pedras e espere ambas baterem no chão para você passar. Bem à esquerda do segundo desabamento de rochas há uma jóia branca para salvar seu jogo. Siga em frente e acabe com os morcegos que aparecerão. Siga para a esquerda e suba na plataforma que o levará pela mina (um tipo de carrinho de mineração preso pelo teto). Siga normalmente pelo caminho que o carrinho o levará até chegar em uma pe-



quena plataforma no centro com uma placa indicando que há uma área de transferência. Desça e aguarde até que outro carrinho (desta vez será um azul) apareça. Tome extremo cuidado enquanto estiver na plataforma, pois alguns outros objetos presos no teto tentarão derrubar você de qualquer maneira. Espere até que ele chegue ao final e saia do carrinho azul.



4. Vá para a esquerda e salve seu jogo na jóia branca. Suba, siga em frente, e acabe com os morcegos. Atravesse um trecho repleto de aranhas. Do outro lado, você enfrentará mais aranhas. Entre na porta da lua para pegar uma água benta e um Sun Card. Saia da sala e pegue a esquerda na bifurcação. Siga em frente e entre na porta do sol. Assista à animação que indica o final da fase.

Na próxima edição da Nintendo World você confere as fases finais





OS MOLEQUES MAIS DESBOCADOS DA TELEVISÃO QUEBRAM TUDO NO N64 - E EM PORTUGUÊS

SOUTH PARK

Depois de conquistar os Estados Unidos, virar capa das mais importantes revistas de entretenimento e aterrorizar os setores mais tradicionais da sociedade, Cartman, Kyle, Stan e Kenny – os quatro escrotinhos de South Park – invadem o mundo dos games com força total.

Entre no espírito de South Park

Você com certeza já ouviu falar de South Park. Se não, certamente vai ouvir muito daqui para frente.

Criado pelos norte-americanos Trey Parker e Matt Stone, o desenho, simples e até grosseiro estreou na TV em 97 e logo tornou-se uma verdadeira mania no mundo todo. Em vez de usar as técnicas mais modernas de animação, os criadores preferiram investir em um humor sofisticado e inteligente. Além disso, foram acrescentadas doses exageradas de violência, palavrões e todas as baixarias imagináveis.

A cada capítulo, o público pode se deliciar com as situações mais bizarras vistas nos últimos tempos. Um dos personagens mais famosos é o pobre Kenny, que – não se sabe o por que – morre em todos os episódios. Outro, que apareceu uma única vez, mas que marcou pelo humor e pela simpatia é o Mr. Hankey, o Cocô de Natal. Isso mesmo!!! Talvez este seja o personagem que melhor representa o humor do seriado. Aqui no Brasil, você pode conferir **South Park** na MTV (todo dia às 22h00), e nos canais por assinatura Multishow e Blooming.

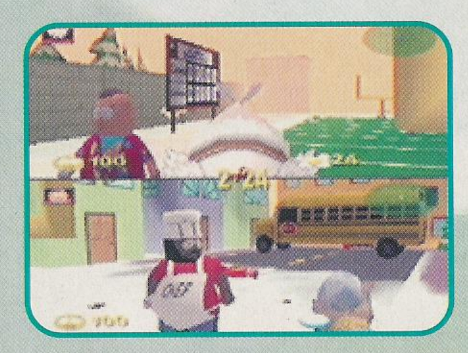
Agora é a sua vez

No game desenvolvido pela Acclaim, você deve proteger a gélida **South Park** das forças alienígenas. Um imenso meteoro dá um rasante e acaba afetando psicologicamente todos os perus da cidade. Os penosos ficam irados e decidem que não farão mais parte da ceia de Natal de mais nenhum humano. Além das aves, você deverá enfrentar os clones defeituosos de Big Gay Al, do policial Barbrady e de outros habitantes.

South Park para N64 é um jogo de ação em primeira pessoa (você só vê a mão do personagem que está controlando), com armas tão originais quanto o próprio desenho. Você começa com bolas de neve, depois encontra bolas de queimada, um ati-

rador de desentupidor de pia, uma arma que atira balas de esponja, bonecos de gás, um arremessador de ovos, armas que atiram piranhas e até um lançador de vacas!
O som é idêntico ao desenho. Os personagens falam pelos cotovelos e, entre um palavrão e outro, surgem dicas importantes que devem ser ouvidas e entendidas. Mas como entender, se os personagens falam tão rápido e usam várias gírias? Pensando nisso, a versão brasileira de **South Park** foi totalmente legendada em português. Todos os diálogos entre as fases podem ser entendidos com facilidade, inclusive os palavrões! Ponto para a Gradiente Entertainment, que finalmente resolveu investir em tradução de games. Esperamos que a moda pegue!

Multiplayer



A opção para vários jogadores é uma das mais legais. A cada fase concluída no Story Mode, você ganha uma Password que só poderá ser usada no modo Multiplayer. Colocando-a na tela de Cheats, você encontrará personagens extras para jogar. São vinte no total, incluindo Ike, irmão de Kyle, o professor Mr. Garrison com o seu fantoche, a mãe de Cartman, o cozinheiro Chef e outros astros do seriado. As disputas acontecem em oito lugares distintos, incluindo uma loja de brinquedos e uma fábrica. Os cenários estão carregados de armas e itens. Munição é o que não falta! Quando o duelo terminar, repare só no prêmio do perdedor.



Controlando a molecada

Os comandos do joystick são bem conhecidos dos gamemaníacos. A configuração Mutcho-Lok é uma versão zoada da configuração do game **Turok: Dinosaur Hunter**. Nela, você anda com os botões C e sobe ou desce o campo de visão com a alavanca de controle. Agora se achar melhor andar com a alavanca de controle, escolha a configuração Gordo-Eye, que é uma adaptação dos comandos de **Goldeneye 007**.
Bom, agora que você já sabe um pouco do seriado e do game, acompanhe na sequência uma amostra dos três primeiros episódios. Divirta-se e contagie-se com o excesso de humor de South Park. Só tome cuidado para não exagerar e sair falando "I kick you in the..." para a primeira pessoa que encontrar pela frente.

Episódio 1: Ache o peru



Cartman sempre gostou de um bom peru no almoço, no café da tarde e na janta, mas agora, com a passagem do cometa, as aves tornaram-se perigosas e mortais. A cidade e o campo estão infestados por um exército de perus loucos. Os penosos são liderados pelo imenso Mecha-Turkey, que é responsável pelo ataque a South Park. O gigante gera o Peru Tanque, que dá a luz aos peruzinhos. Para trazer um pouco de tranqüilidade à cidade, extermine todos as aves. Antes de enfrentá-las, porém, você terá que encontrar seus três amigos, que estão andando pelas ruas da cidade.
Seja ágil no confronto com os Perus Tanques, pois eles soltam ovos malignos. A melhor maneira de detê-los é atirando Dodge Balls (bolas de queimada).
Na cidade, explore todos os cantos, principalmente entre as casas. Você poderá encontrar itens escondidos. Também é bom ficar atento fora da cidade. Em alguns lugares existem passagens secretas e cavernas subterrâneas.
Quando chegar aos limites da cidade, será a hora de encarar o Mecha-Turkey. Não se assuste com o tamanho do animal. Seu ponto fraco está bem visível. O traseiro do peru gigante tem até um alvo para você atingir. Mesmo assim, é bom tomar bastante cuidado, pois ele joga areia com as pernas e virá para cima de você como um louco varrido. No momento que ele sentar para proteger o alvo, experimente atirar um dos bonecos Terrance & Phillip em sua cabeça.

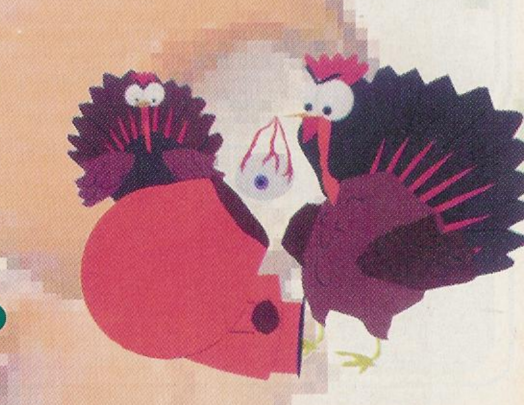
Episódio 2: Destrua os clones

Algo de estranho está mesmo acontecendo em South Park. Depois dos perus, é a vez de combater clones malfeitos que estão destruindo a cidade. Os quatro garotinhos são os únicos que podem impedir a proliferação das cópias. Quando você se deparar com um ser de cabeça descomunal atire sem pensar com a Bola de Borracha. Este sujeito é que dá origem aos clones. São vários para serem destruidos.
No armazém você encontra a Lança-Vacas, uma das armas mais poderosas e engraçadas do jogo. Você também encontrará itens perto das casas e em cima dos carros. Guarde sempre as armas mais poderosas para os inimigos mais fortes.
Em frente ao Museu de História da Arte será a vez de acabar com o líder dos clones. Não se assuste com o tamanho dele e muito menos com a sua falta de personalidade. A melhor arma para derrotá-lo é a Pistola de dardos de Esponja. Atire no olho da esquerda e não se esqueça de pegar os itens que estão em volta do monstro.

Episódio 3: Invasão alienígena



Agora é a vez das montanhas e as cavernas serem palco da invasão alienígena. Eventualmente, você poderá ir para Cratersville, local no qual a nave mãe havia pousado.
Ao longo do caminho você irá lutar contra toneladas de vacas, aliens brancos e azuis e ovnis. As vacas podem ser eliminadas com as Dodge Balls e os aliens azuis com armas fortes, caso contrário você pode levar um belo chute no traseiro.
Os ovnis merecem atenção dobrada. Eles lançam vacas para o chão, e caso alguma delas o acerte, você sairá bem machucado.





Conheça os personagens principais

Cartman



O personagem mais popular e divertido. É mimado, interesseiro, desbocado e está sempre colocando seus amigos em situações constrangedoras. É obeso e adora comer Cheesy Poofs, por isso está sempre soltandos gases. O gorro azul e a roupa superapertada, quase estourando são suas principais características. O gordinho se dá melhor arremessando bolas de neve e de queimada nas aves assassinas.

Kyle



Tem bastante juízo e é o mais pacato de todos. É de família judia e fica perdido nas comemorações de Natal e Ano Novo. O garoto do chapéu de caçador verde foi o primeiro a ver o pequeno Mr. Hankey, que deu as caras pela primeira vez na época de Natal. Maneja melhor armas que causam explosão, como os bonecos Terrance & Phillip e o Lança-Vaca.

Stan



O líder da turma. Sua família é bem tradicional, típica de cidade interiorana. Tem um relacionamento um pouco estranho com as garotas, pois toda vez que fica cara-a-cara com sua amada acaba dando uma bela vomitada constrangedora. Seu visual é composto por um gorrinho azul-marinho com detalhes vermelhos. É perito em armas mais tradicionais (aquelas que atiram balas), como a Pistola.

Kenny



O mais desafortunado dos garotos. Tem uma família humilde, e por esta razão é alvo das piadas maldosas de Cartman. Sua sorte na vida não é mesmo das melhores, já que (pelo menos no desenho) morre em praticamente todos os episódios de uma forma trágica. O infeliz nem pode se defender direito, porque ninguém entende uma única palavra do que ele diz (a não ser os seus três amigos), pois sua cabeça está sempre coberta pela touca do agasalho. O atirador de desentupidor de pia é sua arma mais indicada.

Chef



É a materialização perfeita do conquistador. O cozinheiro da escola de South Park está constantemente com a mão na massa e dá conselhos recheados de duplos sentidos às crianças. Algumas mulheres se encantam com a objetividade de suas cantadas espertíssimas. Durante o game ele conversa com você e dá ótimas dicas sobre o que está acontecendo para todo mundo se dar bem.

Armas & Itens



Bola de Neve

É a sua primeira arma no jogo. Ela pode ficar mais pesada e poderosa se você fizer um "xixizinho rápido" acionando o dire–cional para baixo.



Bola de Borracha

Bola potente que ricocheteia quando lançada contra os inimigos.



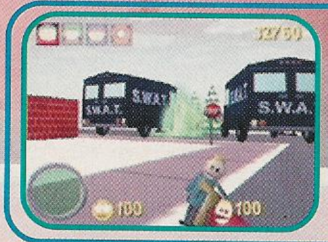
Lança-Desentupidor

Atirador de desentupidor de pia que pode ter até 3 disparos simultâneos.



Pistola de Dados de Esponja

Lembra uma metralhadora que dispara balas de esponja.



Terrance & Phillip

Os bonecos detonam uma fumaça de um gás bem conhecido por Cartman. No momento da explosão você deve manter distância. Phillip explode imediatamente, já Terrance tem efeito retardado.



Lança-Vacas

Lançador de vacas. É devastador, mas deve ser usado com muito cuidado. Utilize apenas em situações bastante perigosas.



Sniper Galinha

Atirador de ovos, capaz de alcançar inimigos a longa distância.

Warpo Raio: Ótima arma. Tem três diferentes tipos de raios aliens.

Cheesy Poofs: aumenta em dez pontos a sua energia.

Zippo Cola: aumenta a velocidade do personagem que você está jogando.

Mr. Hankey: protege você contra ataques inimigos.

WELCOME TO SOUTH PARK

South Park é um dos jogos mais pirados de todos os tempos e o primeiro a usar palavrões na história da Nintendo. Também, não poderia ser diferente... caso não seria South Park. Baseado no desenho animado homônimo, o game mostra as aventuras de quatro moleques desvirtuados e desbocados que não perdoam nem a mãe lavando roupa.

A NW traz para você uma entrevista exclusiva com **Neill Glancy**, coordenador de projeto e designer principal do game South Park para N64. Neill trabalha na indústria há quinze anos e esse é seu 14º game. Durante o desenvolvimento, ele trabalhou em conjunto com Matt Stone e Trey Parker (os criadores do desenho) para assegurar fidelidade ao seriado e o maior número de baixarias possível.

Nintendo World: Você teve bastante contato com os caras que criaram esta maluquice toda que é South Park. Eles curtem videogames? Que tipo? De alguma maneira, os videogames são responsáveis pelo tipo de mente que imaginaria algo como o universo de South Park?
Neill Glancy: Eu sei que tanto Matt como Trey são GRANDES gamemaníacos (isto é, quando eles têm algum tempo para fazer isso). Sempre que nós tínhamos reuniões para falar sobre o game, comparávamos versões de Nintendo 64 e PC de atuais sucessos. Alguns dos jogos que eles gostam atualmente são **Unreal**, **Quake II** e **Need For Speed 3**. (Nota do editor: **Unreal** teve seu desenvolvimento cancelado para N64, **Quake II** será lançado no próximo mês e **Need For Speed** sairá loguinho também com o nome de **Beetle Adventure Racing**).

NW: Eles tiveram influência sobre o tipo de jogo que South Park deveria ser?
Neill: Nós analisamos cuidadosamente várias maneiras para utilizar a licença. **South Park** é um título eclético e necessitou de muita atenção para ser transformado em um game. Depois que o conceito do jogo estava decidido, nós o apresentamos a Matt e Trey para que eles dessem sua opinião, idéias e sugestões.

NW: Qual foi seu envolvimento na produção do game?
Neill: Eu projetei o jogo, coordenei a equipe que o produziu e trabalhei com a *Comedy Central* (emissora que transmite South Park nos EUA) e com Matt e Trey.

NW: O game é muito violento para seu gosto?
Neill: Ele é com certeza bastante pirado! Nós quisemos capturar toda a natureza imprevisível e bizarra do desenho nos trecos e bugigangas do jogo. Em qual outro game do universo você usa um Lança-Vacas?

NW: É doentio...
Neill: Yeah, baby! Não tem como não gostar daqueles Bonecos de Peido Terrence e Phillip!

NW: Matt e Trey estiveram presentes no desenvolvimento?
Neill: Eles estiveram bem envolvidos com o tudo do game. Supervisionavam questões artísticas, trabalho de design de novos



Neill Glancy e os criadores do desenho (foto menor)

personagens, animação e trabalharam no roteiro, assim como na gravação do diálogo do jogo.

NW: Quais personagens você mais gosta de jogar no Multiplayer?
Neill: Pessoalmente, eu gosto do Visitante Alienígena ou Ned. "Buzzzzzz! Ai meu braço! ZZZZZ."

NW: Quantos personagens de South Park estão no game? É possível controlar quantos?
Neill: Todos os seus favoritos estão lá. É claro que os quatro pivetes são controláveis, assim como dez outros personagens, incluindo Big Gay Al, Ned, Jimbo, Barbrady, Pip, Starvin Marvin, Mrs. Cartman, Chef, Mr. Garrison etc.

NW: E South Park – O Filme, sai ou não?
Neill: O filme está atualmente em desenvolvimento.

NW: O game é o ápice de South Park?
Neill: Estou muito orgulhoso com aquilo que a equipe conseguiu com a licença de **South Park**. Nós criamos um game realmente engraçado e divertido que faz com que você se sinta em uma espécie de South Park Virtual.

NW: O que Kenny está cantando na canção tema?
Neill: Eu tenho uma idéia sobre o que ele está cantando, mas não posso dizer pois é MUITO feio.

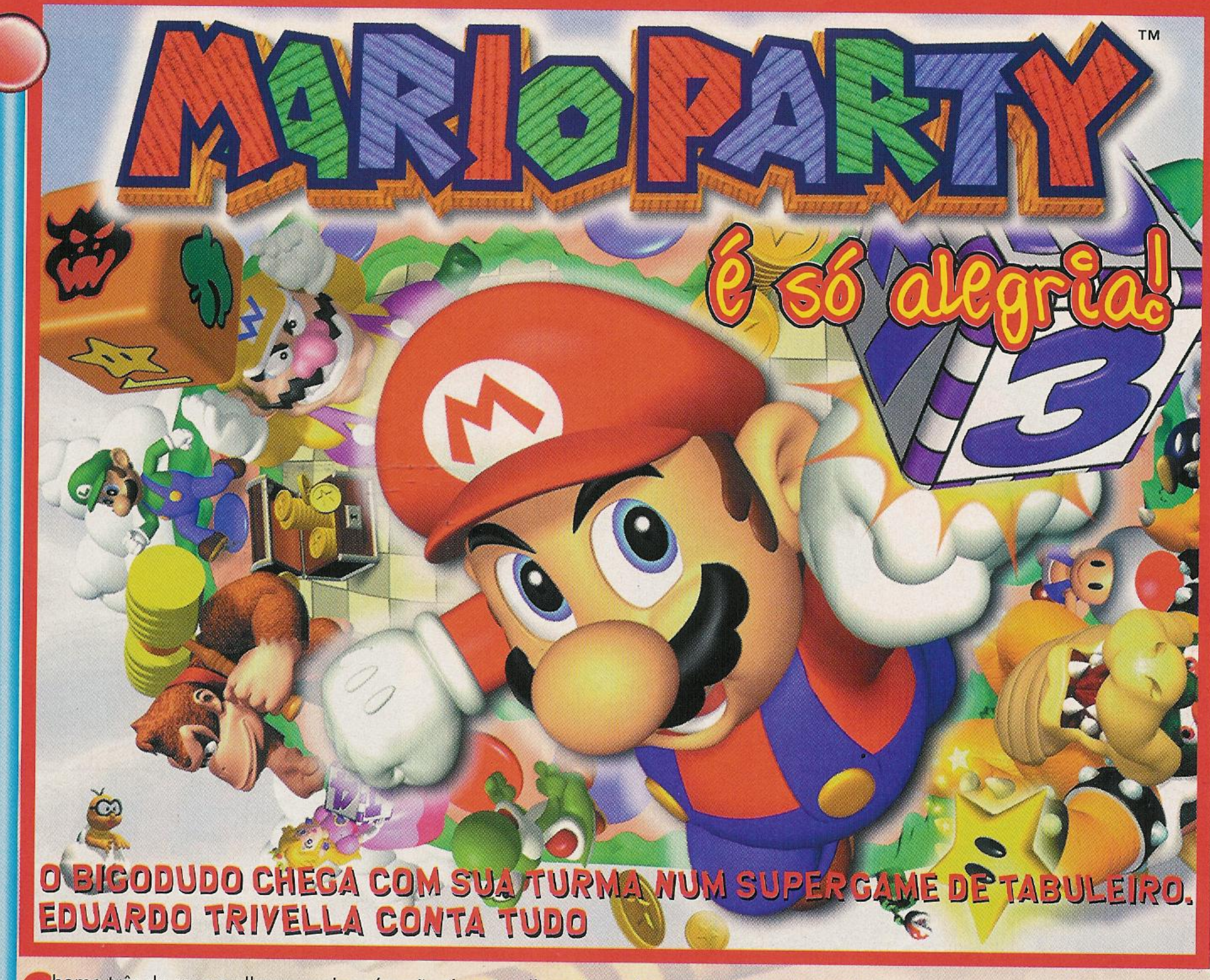


Os produtores do jogo e Neill Glancy tirando a máscara


MARIO PARTY™



Nintendo®
WORLD



Chame três de seus melhores amigos (se não tiver "melhores", podem ser colegas mesmo), ligue para o disk-pizza, coloque uns refrigerantes na geladeira e plugue um dos mais divertidos jogos Multiplayer já lançados pela Nintendo.

Lembra do Banco Imobiliário? **Mario Party** é bastante parecido com ele, tem até tabuleiros, mas se passa totalmente no universo do nosso herói. Se quiser, você pode até jogar sozinho, mas nós não recomendamos. A diversão está mesmo em disputar com mais dois ou três amigos. Se a bagunça ficar fora de controle, o Rumble Pak avisa a hora que cada um deve jogar.

PARA ONDE VOU?

Assim que terminar a longa apresentação em que toda a turma do Mario discute sobre quem é o Super Star, surge o mapa principal com os seguintes lugares:

Banco (Mushroom Bank): deposite ou saque os itens comprados. Saiba também quantas estrelas e moedas você tem atualmente.

Loja (Mushroom Shop): compre itens como blocos que aumentam a velocidade, discos e até um papagaio falante. Volte regularmente à loja para checar novos itens.

Ilha de minijogos (Mini-Game Island): apenas minijogos em uma ilha. Complete um deles para passar ao seguinte.

Casa de Opções (Option House): apague todos os dados gravados e deixe o som em estéreo ou mono.

Cano de Teleporte (Warp Pipe): é aqui que a diversão rola solta. Entre pelo cano para escolher seu tabuleiro e fazer a festa.

Casa de minijogos (Mini-Games House): compre minigames para treinar e entre no Estádio de minijogos para testar suas habilidades (Mini-Games Stadium).

REGRAS BÁSICAS

Em **Mario Party** ganha aquele que tiver mais estrelas. Se houver empate no número de estrelas, a decisão é feita com base na quantidade de grana que o jogador tiver. Os personagens selecionáveis são: Mario, Luigi, a singela Princesa Peach, o gorilão Donkey Kong, o malandro Wario ou o linguarudo Yoshi. As diferenças entre eles são muito sutis, mas existem. Por exemplo, Peach é mais rápida, enquanto DK é mais forte. Essas alterações serão notadas apenas durante os minigames.
Os tabuleiros são sempre jogados por quatro participantes, não importando o número de jogadores humanos. Isto é, se você jogar com mais um amigo, os outros dois jogadores serão controlados pelo computador.
Rode o dado para decidir a ordem dos jogadores e saia em busca de Toad. Ele é o guardião das estrelas e as vende por vinte moedas. Antes de escolher o caminho a seguir pelo tabuleiro, dê uma geral no mapa para ver onde estão seus adversários e os outros personagens como Bowser e Toad. Todos começam com dez moedas e vão ganhando ou perdendo mais conforme o game avança. Cada um dos tabuleiro possui características próprias mas todos apresentam os espaços que você lê agora:

Azul e Vermelho: dinheiro. Se cair no azul, você ganha três moedas, no vermelho perde três.

Estrela Azul: se cair aqui, capriche! É a sua chance de ficar rico jogando um minigame sozinho, sem ninguém para atrapalhar.

Cogumelo: existem dois tipos. O vermelho concede uma rodada extra e o venenoso deixa o jogador grudado no mesmo espaço por uma rodada.

Ponto de Exclamação: leva para um jogo de sorte e aqui pode acontecer uma virada de mesa total.

Ponto de Interrogação: aqui podem acontecer coisas boas ou ruins.

Bowser: este cara não gosta mesmo de festas. Na maior parte das vezes rouba suas moedas, mas também dá para desafiá-lo.

Fantasma: um dos maiores responsáveis pelas tirações de sarro do jogo: rouba moedas e estrelas de seus adversários.

TABULEIROS

Cada personagem tem seu próprio tabuleiro. Mas isso não quer dizer que Wario é o favorito em seus domínios, ou que DK é o manda-chuva das selvas, por exemplo. Em **Mario Party**, além de habilidade e esperteza para planejar o caminho a seguir, o jogador terá de contar com a sorte. Veja agora a descrição dos tabuleiros.



DK's Jungle Adventure - É a casa do nosso amigo Donkey Kong. Whomps bloqueiam as intersecções e pedem dez moedas para liberar o caminho. Caia no espaço "?" e uma pedra gigante virá rolando em sua direção, forçando-o a voltar para o começo.



Peach's Birthday Cake - Festa sem bolo não rola de jeito nenhum! Pensando nisso, nossa princesinha resolveu adoçar as coisas em seu tabuleiro. Goomba cobra dez moedas para lhe vender uma semente que pode levar a Bowser ou a Toad. Com trinta moedas, caia no espaço "?" e crie uma planta carnívora para roubar uma estrela do primeiro que passar por lá.



Mario's Rainbow Castle - Toad está aguardando na torre para lhe presentear com estrelas. Mas tome cuidado! Depois que um jogador comprar uma estrela de Toad, ele trocará de lugar com Bowser prejudicando quem vem logo em seguida: o rei dos Koopas cobra até quarenta moedas por uma estrela falsa!



Luigi's Engine Room - A pressão aumenta na sala das máquinas durante a disputa pelo título de Super Star. O tabuleiro inteiro está entulhado de portas azuis e vermelhas que impedem a movimentação e alteram o rumo do jogo. Se você pagar o pedágio, poderá abrir e fechar estas portas, mudando radicalmente a sua rota e a de seus adversários.



Wario's Battle Canyon - Um verdadeiro campo minado. Aqui há canhões que atiram os jogadores de um lado para outro e aterrissar próximo a uma estrela é praticamente uma questão de sorte. Um Shy Guy funciona como porteiro de Bowser, mas se você tiver algumas moedas poderá comprar sua liberdade e enviar outro jogador em seu lugar.



Yoshi's Tropical Island - É hora do luau na Ilha dos Yoshis. Dois Twhomps estão no meio das duas ilhas cobrando uma taxa de quem quer passar. E o pior é que essa taxa sempre aumenta, porque ninguém é bobo!

QUEM É QUEM

Princesa Peach
Não se engane! Apesar do vestidinho rosa e da carinha de anjo, a Princesa não foge de uma boa briga. É a personagem mais rápida de todos os seis.

Mario
O maior herói do Universo Nintendo dá o nome ao jogo e quer provar que é mesmo quem manda na parada. É um personagem bem equilibrado e pode detonar em todos os tipos de minigames.

OS GAMES DO GAME

Quando todos os jogadores completam uma rodada, rolam minigames. Acontece um sorteio e se o jogo escolhido estiver escrito em vermelho, você corre o risco de perder grana. Se estiver em verde, tudo bem. As disputas são engraçadíssimas e vão de um boliche no qual seus amigos são pinos a uma disputa de cabo de guerra. Os minigames podem ser para um jogador, dois contra dois, um contra três, ou para quatro jogadores no qual é cada um por si. Os joguinhos se dividem nestas categorias:

Jogos de bônus: é possível ganhar mais de dez moedas (menos no Memory Match). Se perder, nada é subtraído.

Jogos de sucesso: dá para ganhar dez moedas. Se perder, diga adeus a cinco Moedas (só no Pipe Maze não rola castigo).

Jogos de Sorte: tire moedas dos perdedores com a vitória e passe as suas para os outros se perder.

Jogos 2 x 2: os membros do time vencedor ganham dez moedas cada. Obviamente elas são tiradas dos membros da equipe perdedora.

Jogos de corrida: termine em primeiro para ganhar dez moedas. Quem perde não sai prejudicado.

Jogos de Pontos: o jogador com o maior placar leva dez moedas. Em caso de empate, todos ganham.

Jogos de Sobrevivência: o vencedor nestes jogos ganha (adivinhe!) dez moedas.

Conheça agora os minigames!



1 JOGADOR

Aumente sua fortuna



Memory Match: Combine o quadro em trinta segundos. Tenha cuidado pois Bowser está embaixo de um deles!



Whack-a-Plant: pise nas plantas carnívoras que saem dos canos. Cada uma que você amassar vale uma moeda.





Knock Block Tower: destrua todos os caixotes de madeira para pegar o baú que está no topo da torre. Cuidado para não socar o Thwomp por engano e cair no abismo!

Shell Game: casquinhas de tartaruga escondem moedas e são embaralhadas. Descubra em qual elas estão.

Limbo Dance: passe por debaixo das traves de madeira sem tocá-las e sem cair no chão. Lembra bastante aquela velha "dança da cordinha".

Ghost Guess: você será cercado por fantasmas assim que entrar na arena. Descubra qual deles é o verdadeiro. Preste atenção às sombras: o fantasma que se mover primeiro é aquele que esconde as moedas.



Slot Machine: é aquela popular máquina de caça-níqueis. Consiga três símbolos iguais para ganhar as moedas.



Ground Pound: memorize quais são os troncos pontudos e quais são os retos. Quando as borboletas pousarem, você deverá sentar em cima apenas dos troncos retos. Cuidado para não espetar o traseiro!



Pedal Power: hora de fazer um pouco de exercício. Pedale o mais

rápido que puder para acender a lâmpada antes que o fantasma te alcance.



Teetering Towers: dez plataformas separam você do tesouro. Só que elas não são muito instáveis e balançam conforme o peso. Salte com cuidado para chegar do outro lado.



Chance Game: este jogo aparece quando você cai sobre algum ponto de exclamação no tabuleiro. Dependendo do que aparecer nos quadradinhos, toda a classificação pode se alterar.

Bumber Ball Maze: o jogador tem que se equilibrar em cima de uma bola ao longo de um caminho todo retorcido. O objetivo é não cair e chegar ao final. Este game só pode ser jogado na Mini Game House e só estará disponível após você completar a Mini Game Island.

DOIS CONTRA DOIS

A palavra-chave aqui é cooperação!



Bombsketball: hora de um bom basquete-bomba divertidaço. Enquanto um jogador tem a bola, o outro corre para um local vazio para receber o passe e enterrar na cesta.



Handcar Havoc: corra na mina abandonada. Seja rápido no espancamento de botões e pressione a Alavanca de Controle na direção oposta se o carrinho ameaçar sair dos trilhos.



Bobsled Run: desça uma rampa de neve na maior velocidade a bordo de um trenó.

Deep Sea Divers: um jogador fica dentro d'água e o outro fica no bote. Enquanto um procura por baús submersos, o outro deverá movimentar o barco para tornar o tempo de retorno à superfície mais curto.



Desert Dash: neste game o trabalho em grupo é essencial. Ambos jogadores devem movimentar o controle ao mesmo tempo para terminar esta corrida no deserto.

TRÊS CONTRA UM

Só parece covardia, mas quem está sozinho pode ganhar moedas dos outros três!



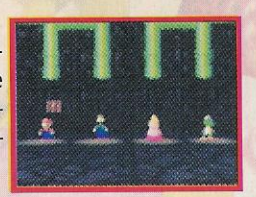
Bowl Over: aqui seus amigos são os pinos do jogo de boliche! Mire bem e faça um belo Strike!



Tug 'o War: o velho cabo-de-guerra. O jogador que está sozinho fica mais forte e ganha uma roupa de Bowser. Os outros três espancam seus controles para vencê-lo. Quem perder, cai na boca da planta carnívora.



Coin Block Bash: 9 blocos + 4 jogadores + 1 martelo = muitas risadas. Quem está com o martelo pode, além de quebrar os blocos para pegar moedas, descer a martelada em adversários indefesos.



Pipe Maze: os quatro jogadores ficam parados no final de quatro tubos. Um baú irá entrar pelo cano, e daí quem tiver mais sorte leva o prêmio.



Paddle Battle: gire a alavanca de Controle o mais rápido que puder, senão além de tomar uma pancada de um Shy Guy, você perderá suas moedas. Cuidado para não acabar todo molhado!



Tight Rope Treachery: igualzinho à Ponte do Rio que Cai (aquela do programa **Domingão do Faustão**). Esqueça o medo de alturas e corra sobre a corda para chegar no outro lado. Os outros irão tentar derrubá-lo com bolas de canhão.



Crane Game: este jogo já existe em muitos shoppings por aí. Se você for a garra, posicione-se em cima do melhor prêmio e leve-o até o cano. Se for o prêmio, chacoalhe o mais rapidamente que puder, senão você perderá um terço de suas moedas.



Piranha's Pursuit: o jogador que estiver no chão deve correr de uma planta carnívora faminta. Os três que estão na nuvem

Luigi
Depois de ficar de fora de **Super Mario 64**, o simpático Luigi foi finalmente convidado para a festa. Tem grandes possibilidades de vencer minigames que exigem rapidez.

Donkey Kong
O gorilão está com tudo nesta festa. Kong é o mais forte de todos os personagens e tem mais chance de se sair vencedor em games que exigem força bruta.

Yoshi
O carismático dinossaurinho é um dos personagens com mais energia de todos. Minigames de corrida são aqueles em que o verdinho pode se dar bem.

Wario
Quando os jogos exigem mão na massa, Wario é o mais indicado. O "bad boy" desce a lenha com vontade e só perde em força para Donkey Kong.





devem chover em cima da planta para ela crescer e ficar bonita.

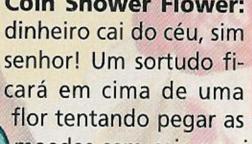


Bash 'n' Cash: um jogador estará vestido de Bowser, enquanto os outros três terão que descer pancada nele com um martelo sarado.





Coin Shower Flower: dinheiro cai do céu, sim senhor! Um sortudo ficará em cima de uma flor tentando pegar as moedas sem cair no rio. Os outros, que estão em barquinhos, deverão tentar pegar as sobras.



4 JOGADORES

Supere todos os adversários e leve sozinho o ouro para casa!

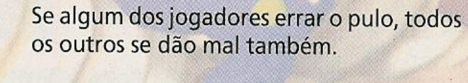


Bombs Away: o negócio é sobreviver aos bombardeios do capitão Shy Guy. Cada tiro inclina à ilha, então, cuidado para não cair. Vale até pular na cabeça dos adversários para deixá-los mais lentos.



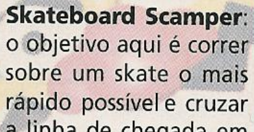
Slot Car Derby: uma corrida divertidíssima de autorama onde qualquer vacilo significa uma derrapada. O acelerador é a Alavanca de controle. Pressione-a levemente na direção apropriada para não rodar nas curvas.

Hot Rope Jump: quem nunca pulou corda uma vez na vida? Só que desta vez a corda está pegando fogo! Se algum dos jogadores errar o pulo, todos os outros se dão mal também.

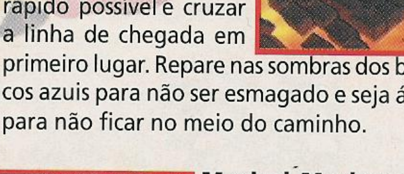




Face Lift: preste atenção na expressão do Bowser que está no centro da tela. Você deve esticar a cara do seu modelo até que ele fique parecido com o original. Quem deixar a cara do vilão mais parecida possível, leva o prêmio.



Skateboard Scamper: o objetivo aqui é correr sobre um skate o mais rápido possível e cruzar a linha de chegada em primeiro lugar. Repare nas sombras dos blocos azuis para não ser esmagado e seja ágil para não ficar no meio do caminho.





Musical Mushroom: você lembra daquela velha brincadeira da dança das cadeiras? Então, aqui a coisa é bem parecida. Quando a música parar de tocar, corra em direção ao cogumelo que está no centro e pegue o baú antes dos outros.



Coin Block Blitz: pegue o máximo de moedas que puder, dando cabeçadas repetidas nos blocos marcados com interrogação. Use o martelo para dar pancadas nos seus amigos e levar uns trocados a mais.



Crazy Cutter: Há um monstro fossilizado no chão de pedra. O objetivo aqui é perfurar o solo em volta do desenho com precisão cirúrgica. Preste bastante atenção no contorno, para não furar o que não deve.



Balloon Burst: entre no ritmo na hora de encher o seu balão de ar. O primeiro a estourar o Bowser de plástico ganha as moedas.



Hot Bob-omb: brinque de batata quente com o Bob-omb. Quando a bomba já estiver piscando, nem pense em ficar com ela na mão: passe-a para o seu amigo!



Box Mtn. Mayhem: existem caixas empilhadas com moedas que você terá de quebrar. Mas nem todas escondem o ouro. Algumas caixas farão você sair pulando através da sala, e perder um tempo precioso!



Platform Peril: pela altura, dá para ver que esta corrida é bem perigosa. Corra rapidamente e fuja dos obstáculos em forma de pirâmide.

Mushroom Mix-Up: a festa não ficaria completa sem as plataformas de cogumelos gigantes. Olhe bem para as cores e pule somente no cogumelo certo.



Treasure Divers: respire fundo e prepare-se para um mergulho arriscado. Tente trazer o maior número de baús para a superfície antes que o tempo acabe. Tome cuidado com as lulas e o tubarão. Lembre-se que o mar não está para peixe!



Grab Bag: roubar é muito feio, menos em **Mario Party**. Segure a mochila dos seus amigos, chacoalhe-as para pegar moedas e encha a sua sacola.



Bumper Balls: esta ilha não é grande o suficiente para quatro pessoas. Empurre os seus amigos para fora, mas tome cuidado para não cair junto.



Tipsy Tourney: você precisa se manter em movimento neste jogo. Debaixo dos azulejos se esconde um desenho que você precisará descobrir.



Mario Bandstand: Se você estiver conduzindo a orquestra, empurre o marcador em direção às notas musicais. Mas se você for um dos músicos, aperte o botão somente quando for a sua vez de tocar.



Cast Aways: hora de pescar moedas de ouro. Dependendo da força que você coloca na Alavanca de Controle, mais longe sairá o arremesso.

Hammer Drop: pegue as moedas que o irmão Hammer jogar. Cuidado para não ser pego pelo martelo, senão você será obrigado a abandonar a ilha.



Shy Guy Says: este é uma espécie de Siga o Chefe. O capitão Shy Guy tem uma bandeira vermelha e uma branca. Erga a bandeira da mesma cor que o pirata levantar. Seja rápido e não tente enganá-lo, senão você irá embora mais cedo.



Key-pa-Way: este jogo requer a cooperação de todos os jogadores envolvidos. Você deve levar a chave até a fechadura e tomar cuidado com os monstrinhos. Cada jogador tem uma função.



Buried Treasure: siga as flechas para encontrar o baú. Cave rapidamente e fique bastante atento aos sinais.



Running of the Bulb: Este é bem parecido com o Key-pa-Way. Um jogador deve correr com uma lâmpada e encaixá-la no lugar, enquanto o resto deve atrair a atenção dos fantasmas.

E AINDA TEM MAIS?!?

Claro! Volte sempre à Loja para ver as últimas novidades que vão pintando com o decorrer do jogo. Além disso, tabuleiros secretos podem ser revelados. E a gente já falou o que acontece quando você juntar cem estrelas? Não? Então corra já para a seção Top Secret no final da revista e descubra você mesmo!





Um guia completo para você achar todos os corações e as Skulltulas do campo de Hyrule. Pablo Miyazawa é quem revela!

Os Segredos de THE LEGEND OF ZELDA® OCARINA OF TIME

OS CORAÇÕES

Você começa com três corações e pode chegar no máximo a vinte. Oito deles você consegue ao completar os labirintos e o resto está espalhado pelo Mundo de Hyrule. Cada quatro pedaços encontrados formam um coração inteiro, que é adicionado ao seu medidor de energia (no topo da tela). Veja agora a localização dos 36 pedaços.



1. Rancho Lon Lon - Link criança
Dentro de uma cabana, empurre os caixotes de leite para descobrir uma entrada na parede.

2. Dentro de um cercado - Link criança ou adulto
No caminho para o Lago Hylia, use uma bomba na grama, dentro do cercado.

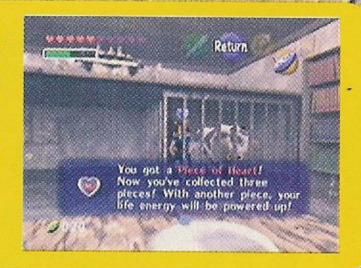
3. Caverna de Dodongo - Link criança ou adulto
Duas maneiras: dê um salto de costas do alto da montanha (próximo à plantação de Flores-Bomba). Ou plante um feijão mágico no buraco na entrada da caverna, volte adulto e use o pé-de-feijão para alcançar.



4. Próximo a uma árvore - Link criança ou adulto
Ao norte do Rancho Lon Lon, use uma bomba na árvore mais próxima. É necessário ter a Escama Dourada ou as Botas de Ferro.



5. Na Vila Kakariko, dentro de uma casa - Link criança ou adulto
Como criança, pegue uma carona com a coruja na Montanha da Morte. Ela o deixará no telhado da cabana. Entre e pegue o coração que está dentro da cela (também pode ser pego com o gancho, quando adulto).



6. Na Vila Kakariko, em cima de um telhado - Link adulto
Use o seu Longshot para conseguir escalar uma das casas e converse com o homem que está sentado.

7. No cemitério, com Dampé - Link criança
Entre no cemitério à noite para encontrar Dampé, o coveiro. Pague dez Rupees para ele cavar para você. Se tiver sorte, ele poderá encontrar um pedaço de coração.



8. Dentro do moinho - Link Adulto
Logo após conseguir o Gancho com Dampé, toque a Canção do Tempo para abrir uma passagem. Você sairá na parte de cima do moinho. Use o Gancho ou salte para agarrar o coração.

9. No cemitério, dentro da cova de Dampé - Link adulto
Entre mais uma vez na cova de Dampé (onde você conseguiu o Gancho), aposte mais uma corrida com o coveiro e termine o percurso em um minuto ou menos.

10. Cinqüenta Golden Skulltulas - Link criança ou adulto
Pegue cinqüenta caveiras douradas das Skulltulas, leve até a House of Skulltula, na Vila Kakariko e converse com a criança feliz.

11. No cemitério, dentro de um caixote - Link adulto
Use um feijão mágico no buraco que está no canto do cemitério. Volte mais velho, suba no pé-de-feijão e destrua o caixote que está na beirada.

13. No Rio de Zora, com os sapos - Link criança
Suba no tronco, vá até a beirada do rio para atrair a atenção dos sapos e toque a Song of Storms (Canção da Tempestade).

15. No Rio de Zora, em cima de uma torre de pedra - Link criança ou adulto
Agarre a galinha que está do outro lado do rio, corra e voe até uma plataforma superior. Lá você encontrará outra galinha para saltar até a plataforma com o coração.

12. No cemitério, em uma tumba secreta - Link criança ou adulto
No fundo do cemitério, na última fileira de túmulos, fique de costas para a entrada e puxe o quarto túmulo da direita para a esquerda. Lá dentro, toque a Canção do Sol.

14. Tocando com os sapos - Link criança
Depois de tocar diversas músicas para os sapos, eles irão desafiá-lo para um divertido jogo de "agarre a borboleta". Cada um dos botões do joystick corresponde ao movimento de um sapo. É preciso pressionar os botões corretamente (e rapidamente também) cada vez que uma borboleta aparecer sobre um dos sapos. Se acertar a combinação, você ganhará um coração.

16. Próximo à entrada dos Domínios de Zora - Link criança ou adulto
Use a galinha ou o bumerangue para pegar este coração quando criança, ou use as Botas Hover para alcançar a plataforma quando adulto.

17. No Mercado, no Treasure Box Contest - Link criança
Entre no jogo dos baús no Mercado. Use sua sorte para abrir todos os baús corretos e ganhar o coração no final. Também vale usar a Lente da Verdade (pode ser trapaça, mas será bem mais fácil!).

18. No Mercado, no Bombchu Bowling - Link criança
Jogue várias vezes no Boliche Bombchu. Eventualmente, a atendente irá lhe oferecer um coração como prêmio. Seja preciso nos lançamentos!

19. No Mercado, leve Richard de volta para casa - Link criança
Entre no Mercado à noite e atraia a atenção do cãozinho branco (ele estará meio afastado e latindo). Cuidado para não atrair outros cães. Leve-o de volta para sua casa, que fica no Back Alley (entre no corredor ao lado do Bazar).

20. Em Lost Woods, com o Skull Kid - Link criança
Encontre o Garoto Flautista com cara de caveira, suba no galho que está na sua frente e toque a Canção de Saria (Saria's Song).



21. Em Lost Woods, com a dupla de Skull Kids - Link criança
Procure os dois Garotos Flautistas em uma árvore, suba no galho e repita com a ocarina todas as músicas que eles tocarem. Depois de algumas canções, eles lhe darão o coração.





22. Nos Domínios de Zora, acendendo as tochas - Link criança
Acenda um Galho Deku e saia correndo, acendendo todas as quatro tochas do lugar. Há duas tochas escondidas em uma abertura atrás da cachoeira. Passe com cuidado pela beirada para que o fogo não apague. Todas precisam estar acesas para o baú aparecer.

23. Na Fonte de Zora, sobre um bloco de gelo - Link adulto
Quando a Fonte de Zora estiver congelada, salte sobre as plataformas até encontrar um coração em cima de um bloco de gelo.

24. Na Caverna de Gelo, congelado em gelo vermelho - Link adulto
Encha uma garrafa com fogo azul e derreta a camada de gelo vermelho que cobre o coração.

25. Na Fonte de Zora, no fundo do lago - Link adulto
Equipe a Túnica de Zora e as Botas de Ferro e desça até o fundo da Fonte de Zora.

26. Na Cratera da Montanha da Morte, em uma fenda na parede - Link criança ou adulto
Se você tentar esta como criança, terá que ser rápido, porque Link Criança não resiste muito tempo em altas temperaturas. Escale as paredes marrons até encontrar o coração dentro de uma caverna.

27. Na Cratera da Montanha da Morte, no alto do morro - Link adulto
Como criança, entre na Cratera e plante um feijão mágico no buraco que está na entrada. Volte como adulto, e suba no pé-de-feijão para ele levá-lo até o coração.

28. Em Goron City, dentro do grande vaso - Link criança
Acenda todas as tochas do andar térreo para o grande vaso começar a girar, depois vá para o nível de cima e arremesse uma bomba dentro dele.

29. No Lago Hylia, pescando - Link criança
Bata o recorde do Fishing Pond, pescando o maior peixe que puder.

30. No Lago Hylia, dentro do Laboratório do Professor - Link criança ou adulto
Entre no Laboratório que está na beira do Lago Hylia e mergulhe no poço, usando a Escama Dourada para descer mais fundo. Depois, fale com o professor.



31. No Lago Hylia, em cima do telhado do Laboratório - Link adulto
Como criança, plante um feijão mágico no buraco que está próximo à entrada do Laboratório. Volte como adulto, suba no pé-de-feijão e pule em cima do telhado.

32. No Gerudo Valley, escondido na cachoeira - Link criança e adulto
Como garoto, pegue uma galinha e salte da ponte na direção da cachoeira, para entrar em uma caverna secreta. Como adulto, use a plataforma que apareceu depois de você ter plantado um feijão mágico.

33. No Gerudo Valley, dentro de um caixote - Link criança e adulto
Pegue a galinha e salte da ponte até a plataforma que tem um caixote. Destrua-o para encontrar o coração.

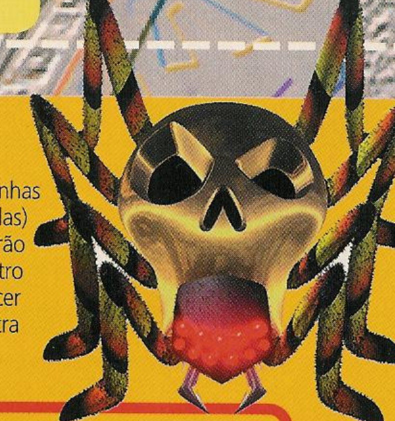
34. Na Fortaleza Gerudo, em um baú no telhado - Link adulto
Assim que sair da prisão, aponte o gancho para o telhado da Fortaleza e procure um baú por ali. Se precisar, toque a Scarecrow Song para usar o gancho no Espantalho.

35. Na Fortaleza Gerudo, no jogo de tiro ao alvo - Link adulto
Vá a cavalo até a Galeria de Tiro ao Alvo, localizada próxima à saída esquerda da Fortaleza, e faça mais de 1000 pontos no desafio do arco e flecha.

36. No Templo dos Espíritos, em cima de um arco de pedra - Link adulto
Como criança, plante um feijão mágico no buraco que está próximo à entrada do Templo. Volte como adulto, suba no pé-de-feijão e deixe ele levá-lo até um arco de pedra. Pule para pegar o coração.

AS GOLDEN SKULLTULAS

Uma maldição caiu sobre uma família da Vila Kakariko, aprisionando as crianças em corpos dentro de aranhas mutantes. Juntando os símbolos dourados escondidos dentro de aranhas especiais (as Golden Skulltulas) você conseguirá libertar as crianças desta maldição. Em agradecimento pela libertação, os pequeninos irão presenteá-lo com alguns itens bastante úteis na sua aventura. Uma parte das aranhas está escondida dentro dos labirintos, outras ficam espalhadas pelos quatro cantos de Hyrule. Algumas Skulltulas irão aparecer somente à noite, enquanto outras não existirão enquanto Link não crescer. Nesta matéria você encontra apenas as aranhas que estão fora dos labirintos.



Prêmios

Depois de coletar um mínimo de dez caveiras douradas, siga para a Vila Kakariko e entre na House of Skulltulas. Se houver alguma criança feliz, significa que você já pegou um número suficiente de símbolos para ganhar um prêmio.

Carteira de Adulto (Adult Wallet - carrega 200 Rupees)	10
Pedra da Agonia (Stone of Agony)	20
Carteira do Gigante (Giant Wallet - carrega 500 Rupees)	30
Bombchu	40
Pedaço de Coração	50
Rupee de Ouro (vale 200 Rupees)	100

Skulltulas dos Labirintos (44 no total)	
Árvore Deku	4
Caverna de Dodongo	5
Barriga de Jabu-Jabu	4
Templo da Floresta	5
Templo do Fogo	5
Caverna de Gelo	3
Templo das Águas	5
Poço da Vila Kakariko	3
Templo das Sombras	5
Templo dos Espíritos	5

Skulltulas espalhadas pelo resto do jogo (56 no total)*

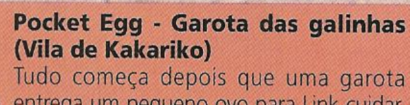
* É possível saber se você já pegou todas as Skulltulas de uma certa região. Pressione Start e verifique no mapa de Hyrule Field. Se houver uma aranha dourada ao lado do nome do lugar, significa que todas as Golden Skulltulas daquela região já foram coletadas.

	Link Criança	Link Adulto	Noite
Floresta Kokiri 3			
Atrás da casa dos Irmãos Sabe-Tudo (Know-It-All Brothers)	●		●
No telhado da Casa dos Gêmeos (House of Twins)		●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão	●		
Hyrule Field 2			
Saia do Castelo em direção à Vila Kakariko, atravesse a ponte, vire à esquerda e coloque uma bomba na árvore	●	●	
No círculo de pedras, próximo à entrada do Vale Gerudo	●	●	
Hyrule Castle 4			
Dentro de uma caixa, na Casa da Guarda, na entrada do Mercado	●		
Toque a Song of Storms ao lado da árvore, (próximo do lugar no qual você acordou Talon) para abrir um buraco secreto	●		
Na árvore, na entrada do Castelo Hyrule	●		
Atrás de um arco de pedra, depois que o Castelo foi dominado por Ganondorf		●	
Rancho Lon Lon 4			
Em uma árvore, assim que você entrar no Rancho	●		
Na parede externa do cercado dos cavalos, do outro lado da entrada	●		●
Em uma parede de pedra, do outro lado da entrada	●		●
Na segunda janela da casa de Talon	●		●
Vila Kakariko 6			
Trombe na árvore próxima à entrada da Vila	●		●
Atrás da House of Skulltula	●		●
Na pilha de tijolos da casa em construção	●		●
Na parede da casa do garotinho que brinca no cemitério, próximo à saída para a Trilha da Montanha da Morte	●		●
No topo da escada da torre de observação	●		●
No telhado da casa de Impa		●	●
Lost Woods 3			
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, próximo ao Skull Kid	●		
Plante um feijão neste buraco quando criança. Volte como adulto, suba no pé-de-feijão para ser levado até uma plataforma mágica		●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do outro pé-de-feijão (a partir do atalho para os Domínios de Zora, vire à esquerda, depois à esquerda novamente) .	●		
Montanha da Morte 4			
Na primeira caverna da direita	●	●	
Em um pequeno esconderijo, acima da entrada da Caverna Dodongo		●	●
Depois da última pedra rolante, na subida para a Montanha da Morte		●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, na frente da entrada da Caverna de Dodongo	●		
Goron City 2			
Em uma caixa, no andar superior da cidade	●		
Na plataforma superior central, escondida atrás de um monumento de pedra		●	●
Rio de Zora 4			
Escondido na sombra da escada, próximo à cachoeira	●		●
Trombe em uma árvore, próximo à entrada do rio	●		
Bem perto do meio do rio, em uma parede do vale		●	●
Em uma parede, um pouco antes da entrada dos Domínios de Zora		●	●
Domínios de Zora 1			
Na parte de cima da cachoeira congelada		●	●
Fonte de Zora 3			
Em uma árvore, próximo à entrada da Great Fairy's Fountain	●		
A direita do tronco que está parcialmente dentro d'água	●		●
Em uma caverna escondida, na entrada da Great Fairy's Mountain. Use a Silver Gauntlet para retirar a pedra		●	●

Local	Skulltulas	Link Criança	Link Adulto	Noite
Lago Hylia	5			
Na ilha onde você pegou a Flecha de Fogo		●		●
Dentro de uma caixa, no fundo da piscina do Laboratório			●	
Atrás do Laboratório		●		●
Em uma ilha, no topo da árvore morta, ao lado do símbolo da Triforça			●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, na frente do Laboratório		●		
Cemitério	2			
Em uma parede externa do cemitério		●		●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, do lado esquerdo do cemitério		●		
Sacred Forest Meadow	1			
Ao leste da escadaria			●	●
Cratera da Montanha da Morte	2			
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, próximo ao poço de lava		●		
Dentro de um caixote, junto à entrada		●		
Vale Gerudo	4			
Na parede, ao lado da ponte de tronco		●		●
Atrás da cabana dos carpinteiros			●	●
Debaixo de um arco de pedra			●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão		●		
Fortaleza dos Gerudos	2			
Na parede leste da Fortaleza. Suba no teto das casas para pegá-la			●	●
Atrás do alvo norte, na Galeria de Tiro ao Alvo			●	●
Haunted Wasteland	1			
Na estrutura de pedra, onde você encontrou o fantasma guia			●	
Desert Colossus	3			
Em uma palmeira, ao lado do oasis (antes de fazer chover)			●	●
Plante um feijão mágico. Volte como adulto e suba no pé-de-feijão para ser levado até uma plataforma			●	●
Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão, ao lado da entrada do Templo dos Espíritos		●		

AS TROCAS DE LINK

Além de coletar corações e Skulltullas, outra das diversões de Link é sair trocando objetos com todo mundo. Para começar as trocas, vá para a Vila Kakariko assim que crescer e converse com a menina que está ao lado do cercado das galinhas. Se fizer tudo direitinho, ganhará um prêmio bem legal. Siga estes passos para se dar bem.



Pocket Egg - Garota das galinhas (Vila de Kakariko)

Tudo começa depois que uma garota entrega um pequeno ovo para Link cuidar. Toque a Canção do Sol para ele chocar. De posse da galinha, procure Talon e acorde o dorminhoco com a penosa. Isso fará a ave ficar feliz. Entregue-a de volta para a menina. Em troca, ela lhe dará Cojiro, a galinha azul da sorte.



Cojiro - Irmão (Lost Woods)

Siga até Lost Woods para encontrar um cara bem deprimido e cansado, agachado na frente de uma árvore (entre na Lost Woods vindo da Floresta Kokiri e vire à esquerda). Mostre a galinha azul para ele ficar mais animadinho. Em retribuição, ele pedirá para você entregar um cogumelo bem estranho para sua avó, que trabalha na Loja de Poções de Vila Kakariko.

Odd Mushroom - Mulher da Loja de Poções (Vila de Kakariko)

Você terá um curto espaço de tempo para levar o cogumelo até o seu destino sem que ele se estrague (três minutos, ou um dia hyruleano), então use o atalho do Rio de Zora. Não perca tempo e corra para entregar logo o item para a velha senhora atrás do balcão da Loja de Poções, localizada em uma cabana na Vila Kakariko. Lembre-se que a loja só abre durante o dia. Em troca, ela lhe dará uma poção bem esquisita, que você terá de entregar de volta para o homem da floresta.





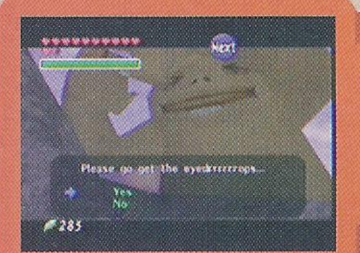
Odd Potion - Menina Kokiri (Lost Woods)

Mais uma vez, há pouco tempo para fazer sua entrega. Para sua surpresa, ao chegar em Lost Woods você não encontrará o homem, e sim uma Garota Kokiri. Ela explicará que todos que entram na floresta se transformam em Stalfos, e insistirá para você entregar a poção a ela. Ela lhe oferecerá uma serra bem afiada em troca. Faça a barganha!



Poacher's Saw - Carpinteiro (Gerudo Valley)

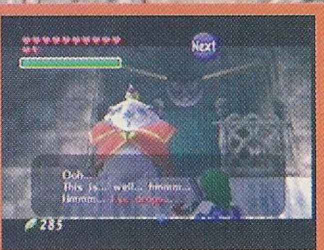
Seu sexto sentido logo lhe dirá que esta serra pertence a algum dos carpinteiros do Vale Gerudo. Siga até o vale assim que possível (você só conseguirá fazer isso se já tiver pego o Longshot no Templo das Águas) e entregue a serra ao chefe dos carpinteiros, que está na frente da cabana. Ele lhe agradecerá, mas infelizmente não terá nada de valor para retribuir. O jeito é aceitar a espada quebrada.



Goron's Sword - Biggoron (Montanha da Morte)

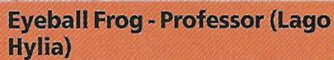


Olhando atentamente para a espada quebrada, você logo perceberá que ela pode ter uma utilidade, ou pelo menos pode ser consertada. Suba até o topo da Montanha da Morte para encontrar Biggoron, o habilidoso ferreiro dos Gorons. Ele reconhecerá a espada velha como sendo seu trabalho e logo se oferecerá para arrumá-la. Mas antes ele precisará que você busque um pouco de colírio para ele. Pegue a receita e leve correndo para o Rei Zora.



Prescription - Rei Zora (Domínios de Zora)

O prestativo Rei Zora adoraria ajudá-lo, mas infelizmente ele não tem nenhuma gota do colírio disponível. Mesmo assim, colabora entregando um sapo. Segundo o rei, os globos oculares do anfíbio são ingredientes essenciais para a produção do colírio. Pegue o sapo e corra até a casa do professor que vive na beira do Lago Hylia. Lembre-se: ele precisa estar fresquinho, senão não servirá! Use o atalho do Domínio de Zora para chegar ao Lago.



Eyeball Frog - Professor (Lago Hylia)

Que mancada! O professor aloprado achou que o sapo fosse um presente e quase cozinhou o bichinho! Antes de acontecer uma desgraça, Link conseguiu explicar toda a situação. Meio a contragosto, o professor preparou um vidrinho de colírio com os olhos do sapo que você trouxe. O único problema é que se o colírio não for usado logo irá estragar. O Biggoron está esperando, corra para o topo da Montanha da Morte em menos de quatro minutos!





Eye Drops - Biggoron (Montanha da Morte)

Se você realmente foi rápido o suficiente, o colírio estará em perfeito estado quando você encontrar com Biggoron. Entregue para o bichão e aprecie sua cara de alívio. Agora que consegue enxergar nova-mente, ele poderá consertar sua espada quebrada.



Claim Check - Biggoron (Montanha da Morte)

O Biggoron irá lhe entregar um documento que garante a entrega da espada em três dias. Faça suas coisas, dê umas voltas pelos campos e retorne até lá alguns dias depois. Se não tiver paciência, toque a Canção do Sol para o tempo passar mais rápido. Sua espera não será em vão.

Biggoron's Sword

O habilidoso Biggoron conseguiu terminar a espada em tempo recorde. E não foi uma espada qualquer: a Espada Biggoron é diferente de qualquer lâmina que você já tenha visto. Ela é bem maior e tem duas vezes o poder da Master Sword. O único problema é que, de tão grande, você precisará das duas mãos para empunhá-la. Isso significa que não é possível usar a espada e o escudo ao mesmo tempo. Mesmo assim, a arma será muito útil em suas aventuras.



Os maiores desafios da FÓRMULA 1

Vença todas as disputas do modo Challenge

Chegou a hora de enfrentar as pedreiras no modo Challenge de **F-1 World Grand Prix**. Aqui todas as suas habilidades como piloto são testadas. Mas lembre-se: é bom conhecer bem os circuitos.
Os desafios são enormes, bastante variados e alguns muito difíceis. Veja os três tipos: em Offense (ofensivo) você é obrigado a atuar agressivamente; no Defense (defesa), o negócio é correr defensivamente e no Trouble (problema) o game coloca uma situação adversa. Os desafios valem de um a cinco pontos e enchem uma barra de porcentagem até completar 100%. Há ainda o Ultimate, um superdesafio de 25 pontos. Veja agora o que fazer para se dar bem.

OFFENSE A

O que fazer: Você está em 12º lugar e usa pneus Bridgestone, mais lentos e mais resistentes. As outras equipes estão com novos pneus Firestone, que são menos resistentes. Todos farão paradas e você não. Ganhe o maior número de posições possíveis.



Para se dar bem: Corra sem se preocupar com os pneus. Chegue pelo menos em terceiro lugar e garanta os cinco pontos.

Dificuldade: ***

OFFENSE B

O que fazer: Fisichella está em quinto lugar com pneus Goodyear superaquecidos. Mesmo assim decide não parar.

Para se dar bem: O segredo é poupar os pneus. Não freie bruscamente nas curvas e procure não sair da pista. Mas ganhe posições logo, porque você está muito atrás e cheio de retardatários pela frente. Só ganha cinco pontos se vencer a corrida.



Dificuldade: ***

TROUBLE B

O que fazer: Katayama está com problemas no freio e não há tempo para Pit Stops. Seu objetivo é ficar entre os dez primeiros.

Para se dar bem: Faça as curvas sem usar os freios. É só soltar o acelerador alguns metros antes delas. O décimo lugar garante os cinco pontos.



Dificuldade: **

DEFENSE A

O que fazer: Você é David Coulthard, lidera a prova e deve manter a primeira posição a qualquer custo. Mas Frentzen e Schumacher estão próximos.

Para se dar bem: Corra como nunca e bloqueie a passagem dos rivais de qualquer maneira. Não se preocupe com os pneus. Se não vencer não marca pontos.

Dificuldade: ***

TROUBLE A

O que fazer: Você é Michael Schumacher e está em terceiro. Chove e todos os carros usam pneus para chuva. Menos Schumi, que acredita na melhora do clima. Seu objetivo é vencer a prova.



Para se dar bem: Ataque e ultrapasse os dois carros a sua frente. O tempo melhora. Abra muita vantagem para ganhar os cinco pontos.

Dificuldade: *

DEFENSE B

O que fazer: Gerhard Berger está em primeiro lugar, mas tem de parar e colocar gasolina antes da última volta.

Para se dar bem: Abra muita vantagem, pare na penúltima volta e coloque o mínimo de gasolina. Só ganha cinco pontos se vencer.



Dificuldade: ***

OFFENSE C

O que fazer: GP da Hungria. Shinji Nakano está em sétimo lugar e tem de melhorar a posição.

Para se dar bem: Ultrapasse Irvine e os irmãos Schumacher rapidamente. Para ganhar os cinco pontos, você tem de conquistar pelo menos em terceiro lugar.



Dificuldade: ***

DEFENSE C

O que fazer: Schumacher está tranqüilo na liderança, mas quer dar uma força para seu irmão. Não o ultrapasse para que ele não fique uma volta atrás e ganhe alguns pontos.
Para se dar bem: É só não ultrapassar seu irmão e cuidar para não perder a posição.



Dificuldade: *

OFFENSE D

O que fazer: David Coulthard está em segundo lugar e tem de ultrapassar Jean Alesi. Sua única chance é fazer um pit stop mais rápido que o dele.
Para se dar bem: Ultrapasse Alesi na volta 31 e aumente a distância na 32. Pare no final da 32. Alesi só pára no na última volta. Corra direitinho e você o alcança nos boxes. Cinco pontos, só com vitória.



Dificuldade: *****

TROUBLE D

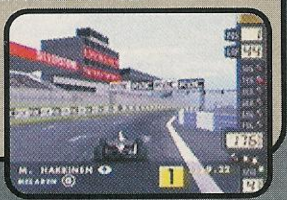
O que fazer: GP de Mônaco com chuva. As equipes usam pneus de chuva, menos a Williams. Seu objetivo é andar devagar, não parar no box e evitar a perda de posições.
Para se dar bem: Você sai em primeiro, mantenha esta posição na largada. Use o retrovisor a toda hora para saber onde estão seus rivais e feche sempre que puder. Só vencendo ganha cinco pontos.



Dificuldade: ***

DEFENSE E

O que fazer: Hakkinen está em terceiro lugar e os líderes param no box. Seus pneus estão péssimos, mas ele continua. Seu objetivo é aumentar a diferença e vencer a corrida.
Para se dar bem: Não freie bruscamente nunca. Tire o dedo do acelerador próximo das curvas e dê leves toques nos freios. Não saia da pista. Cinco pontos, só com vitória.



Dificuldade: **

TROUBLE C

O que fazer: Fisichella está em segundo lugar e perde um pneu traseiro. Leve o carro até o box e ainda consiga uma boa posição.
Para se dar bem: Na contagem regressiva para o início da disputa use o acelerador e a Alavanca de Controle apenas quando entrar na curva. Leve o carro pela pista até o box acelerando levemente. Só ganha cinco pontos se chegar em sexto lugar.



Dificuldade: ****

DEFENSE D



O que fazer: Frentzen está em primeiro mas Schumacher vem logo atrás. Vença e ultrapasse o maior número possível de retardatários.
Para se dar bem: Ultrapasse todo mundo que puder rapidamente. Só se colocar vários carros entre você e Schumacher leva cinco pontos.



Dificuldade: ***

OFFENSE E

O que fazer: Schumacher está em terceiro lugar. Villeneuve está em segundo e vai parar no box. O piloto da Ferrari deve abrir muita vantagem e vencer a corrida.
Para se dar bem: Parta para o ataque sem hesitar e abra muita vantagem sobre Villeneuve. Os cinco pontos só vêm se você vencer.



Dificuldade: ****

TROUBLE E

O que fazer: Damon Hill está em primeiro lugar. Mas nas últimas voltas a caixa de câmbio quebra. Seu objetivo é chegar na melhor posição que puder.
Para se dar bem: Aproveite enquanto ainda tem as seis marchas. Quando estiver só com duas, oriente-se pelo ronco do motor, não force e preste atenção ao marcador de marchas. Use o retrovisor e consiga a primeira colocação fechando os outros carros. Só assim você consegue os cinco pontos.



Dificuldade: ****

ULTIMATE

O que fazer: Schumacher tem de vencer a corrida e está em terceiro. Você é Irvine, companheiro de Schumi, deve assumir a liderança e deixar Schumacher passar. Depois segure os adversários para que seu companheiro ganhe uma distância. Chegue em segundo lugar, com uma certa folga sobre os outros pilotos. Só assim você ganha os 25 pontos.
Para se dar bem: Parta para o ataque e assuma a liderança o quanto antes. Deixe Schumacher ultrapassá-lo rapidamente e segure ao máximo os carros atrás de você. Chegue em segundo lugar para conquistar os cinco pontos.



Dificuldade: *****



Apenas para quem curte futebol americano

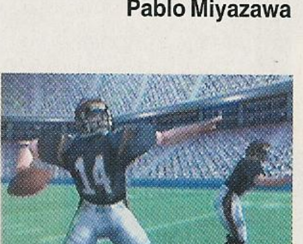
Melhorias gigantescas marcam o lançamento deste novo **NFL QBC '99**. Os gráficos estão ainda mais impressionantes e reais que os da versão anterior e trazem mais de 250 novas animações, incluindo as comemorações verdadeiras dos atletas da NFL. Todos os times oficiais da liga estão presentes e dá até para criar jogadores e sua própria equipe, com símbolo exclusivo e tudo! Só há um problema: se você não tiver a mínima noção deste esporte, é melhor nem passar perto porque as regras são todas complicadas e mesmo quem curte futebol americano terá algumas dificuldades.

A jogabilidade é boa, mas precisa ser dominada direitinho. A função dos botões varia muito se você está atacando ou defendendo. Para se entender com estes comandos diferentes, dê uma passada no modo Practice

Pablo Miyazawa

Atacando

Quando for sua vez de atacar, escolha uma jogada com lançamentos (aquelas indicadas com flechinhas para frente, como a WR Dig e a 49 Rail) para ter a chance de avançar algumas jardas. Pressione o botão Z duas vezes para o Quarterback (o lançador) receber a bola e preparar-se para o lançamento. Daí você terá de pressionar os botões indicados na tela (A e os botões C) para passar a bola ao jogador indicado. Se o lançamento for bem feito, é só correr e fazer o Touchdown (o "gol"), marcar seis pontos e ver a comemoração



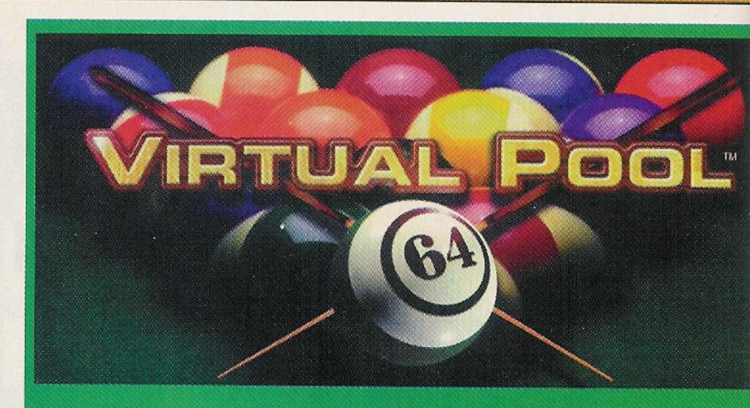






BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game:	Esporte (Futebol americano)
Programadora	Iguana
Publisher	Acclaim
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

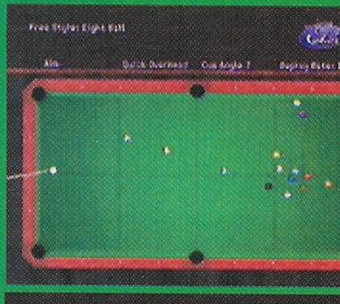


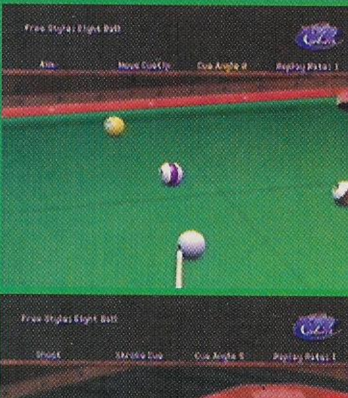
Jogadas precisas e incrivelmente realistas

O primeiro jogo de sinuca virtual para N64 é simplesmente um dos melhores de todos os tempos. O que mais impressiona no game é o realismo das jogadas e os gráficos superbem produzidos com efeitos de luz perfeitinhos. O som é pouco variado, mas isso nem chega a importar de verdade.

A jogabilidade, essencial num game como este, não decepciona. Você pode fazer qualquer tipo de jogada permitida pelas regras oficiais do esporte. É só se acostumar aos comandos e botar a bola na caçapa. Mas há uma moleza para os iniciantes: é só apertar o botão L e ver a trajetória da bola. A linha colorida indica o caminho da caçapa e a branca mostra para onde vai sua pelotinha. São nove opções de jogo com todas as modalidades de uma boa partidinha de sinuca.

Rogério Motoda

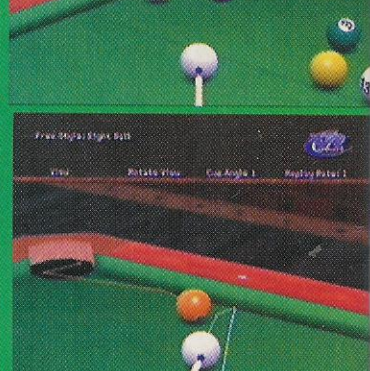




As tacadas

Antes de cada tacada, aperte o botão R para ter uma visão de cima da mesa e poder se localizar. Outro segredo é aprender a controlar a força da bola. Faça assim: segure o botão A e dê a tacada com a Alavanca de Controle. Quanto mais rápido você colocar para frente, mais forte é a pancada. A distância entre o taco e a bola também conta: quanto menor a distância, mais fraco é o toque. Este tipo de batida é boa para dar apenas um empurrãozinho e mandar para a caçapa.

Para dar um efeito na bola é só apertar o botão C-direita para deixar o taco mais à esquerda ou à direita. Ir no Free Style e treinar também é legal.



BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 alternados
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game:	Esporte (Sinuca)
Programadora	Celeris
Publisher	Crave Entertainment
Tamanho	32 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Não



Boliche espacial traz jogadores alienígenas

O primeiro jogo de boliche do N64 é uma coisa bizarra. Você disputa torneios em pleno espaço sideral e nas pistas mais estranhas possíveis. Não é nada empolgante e só melhora um pouco no modo Multiplayer. O esquema de jogo é o mesmo que todos já conhecem: acertar a bola nos pinos e tentar derrubar o máximo deles. Há seis personagens disponíveis: dois humanos, cinco alienígenas e um robô. Ainda dá para escolher a bola.

Os jogadores têm poderes extraterrestres. Para ativá-los, além de acertar os pinos, você deve derrubar as estrelas de cores diferentes que flutuam sobre a pista. Feito isso, aperte o Botão Z para a bola se multiplicar, aumentar o tamanho ou mesmo ganhar supervelocidade. Assim fica facílimo de fazer Strike, mas deixa o game totalmente sem graça. Os modos de jogo são: Practice (treinamento), League (campeonato normal) e Versus (para jogar com seus amigos).

Milo's Astro Lanes tem gráficos simples, jogabilidade fraca e o desafio é mínimo. A parte sonora é bem chata e sem graça.

R.M

Fazendo Strikes

Use o botão Direcional e posicione a flecha que está no chão. Aperte o botão R para ver os pinos mais de perto e confirme se a seta está bem colocada. Tente acertar o primeiro pino no sentido diagonal. Capriche na força do arremesso colocando a Alavanca de Controle para frente.



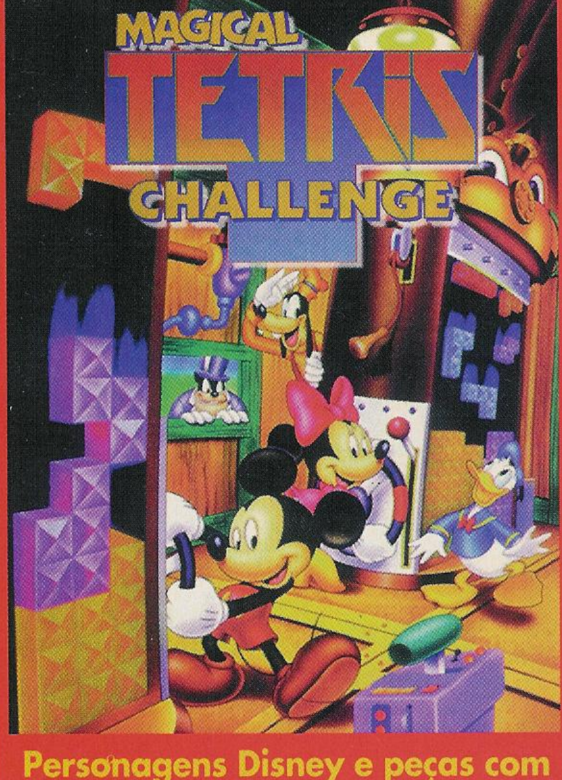



Todos os comandos

Botão A - Arremesso
C-esquerda - Um passo à esquerda
C-direita - Um passo à direita
C-cima - Arremesso
C-baixo - Um passo para trás
Botão Z - Transforma a bola
Alavanca de controle - Controla velocidade do arremesso

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game:	Esporte (Boliche)
Programadora	Player 1
Publisher	Crave Entertainment
Tamanho	32 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão	Não



Personagens Disney e peças com novos formatos são a atração

O novo Tetris para N64 consegue unir o desafio e o charme do game original com algumas inovações que tornam a disputa mais acirrada. Aqui a brincadeira é comandada por Mickey, Minnie, Pateta e Donald. Seu objetivo é encaixar as peças e mantê-las no nível mais baixo possível. Há três modos de jogo: Story Mode; Versus (você contra um amigo) e no Endless dá para brincar até não agüentar mais. Os gráficos são bem feitos, a jogabilidade é simples e as músicas mantêm o padrão de um produto Disney. Obrigatório para quem quer diversão total.

R.M

As novidades

- Você pode mandar peças para o lado do adversário e vice-versa. Para isso, basta eliminar suas linhas.
- Agora existe o Pentris e ele acontece toda vez que você elimina cinco linhas de uma só vez.
- Preste atenção na barra que fica do lado esquerdo ou direito de sua tela. Cada vez que uma linha simples é eliminada, o nível dela aumenta. Chegando ao nível máximo, tudo o que estiver acima do medidor vai imediatamente para o seu rival.
- Há novos formatos e tamanhos de peças que complicam a vida de todo mundo.



Todos os comandos

Direcional - Movimenta as peças/Faz descer mais depressa
Botão A ou B - Gira peças

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game:	Puzzle
Programadora	Capcom
Publisher	Capcom
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Não
Compatível com Cartucho de Expansão?	Não



Toda a história do maior game de luta no Super NES. Quem conta é Cassiano Barbosa

Se algum dia alguém perguntar o que é Street Fighter, diga simplesmente que é o maior nome em game de luta de todos os tempos. Com seis botões, dezenas de golpes para cada um de seus oito personagens e mecânica de jogo perfeita, **Street Fighter 2** foi um fenômeno na época de seu lançamento (1991). Os Arcades viviam lotados de jogadores ávidos pela vitória e as palavras "manék-fu", "perfékt" e "róriuken" surgiram nesta época e viraram marca registrada de quem curtia Ryu e sua turma.

Dois anos depois, em 1993, o mundo dos games parou quando o cartucho chegou ao Super NES como o primeiro jogo de luta de arena para um console doméstico. **Street Fighter 2** transformou-se rapidamente em um estouro de vendas e um dos maiores clássicos da história. A partir daí, a série não parou mais e você vê agora um resumo de toda esta saga no Super NES.



The World Warrior

Data de lançamento:
julho de 1992
A adaptação da primeira versão de **Street Fighter 2** para Super NES era quase perfeita, contendo todos os personagens, golpes e jogabilidade do Arcade. Na época, ninguém imaginava que o jogo poderia ser adaptado para um console doméstico. Foi surpresa total para os fãs!

Legenda dos golpes
T – trás; F – frente; C – cima; B – baixo; BT – baixo/trás; CT - cima/trás; BF – baixo/frente; CF – cima/frente

Chun-Li

Data de nascimento: 1/3/1964
Nacionalidade: chinesa
Arte Marcial: Wu Shu Kung Fu

Considerada por vários experts a "mulher mais forte do mundo", Chun-Li está no torneio para vingar o assassinato de seu pai pela organização Shadowloo. Tem um estilo de luta ágil e mortal.

Golpes
Lightning Kick: pressione o botão de chute repetidamente.
Whirlwind Kick: pressione B por dois segundos, C, chute.



Blanka

Data de nascimento: 12/02/1966
Nacionalidade: brasileira
Arte marcial: Capoeira

O avião em que o pequeno Blanka viajava, caiu na floresta Amazônica. Assim, o garoto foi criado por animais e desenvolveu suas técnicas brutais de luta por pura questão de sobrevivência.

Golpes
Electricity: aperte qualquer botão de soco repetidamente
Rolling Attack: segure T, F, soco.

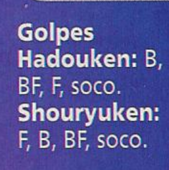


Ryu

Data de nascimento: 21/7/1964
Nacionalidade: japonesa
Arte Marcial: Karate Shotokan

Ryu não está no torneio por fama, fortuna ou glória pessoal, mas para atingir a perfeição na arte da luta. Ele estudou karatê ao lado de Ken e juntos participaram no primeiro torneio Street Fighter. Os dois possuem a mesma variedade de golpes.

Golpes
Hadouken: B, BF, F, soco.
Shouryuken: F, B, BF, soco.



E. Honda

Data de nascimento: 03/11/1960
Nacionalidade: japonesa
Arte Marcial: Sumô

O gordão Edmond Honda está no torneio para que o sumô seja finalmente reconhecido no mundo inteiro como esporte.

Golpes
Hundred Hand Slap: aperte o botão de soco repetidamente.
Sumo Head Butt: segure T por 2 segundos, F, soco. A potência do botão de soco determina a velocidade de seu ataque.



Ken

Data de nascimento: 14/02/1964
Nacionalidade: americana
Arte Marcial: Karate Shotokan

Ken é um dos lutadores mais temidos do planeta e derrotou praticamente todos os adversários que apareceram na sua frente. Só não consegue vencer Ryu.

Golpes
Shouryuken: F, B, BF, soco.
Tatsu-Maki-Senpu-Kyaku: B, BT, T, chute.

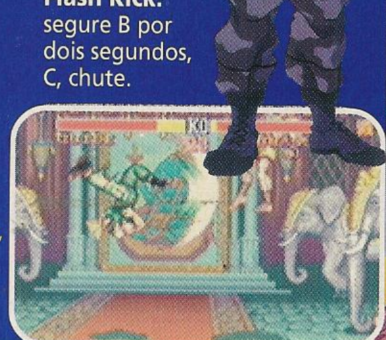


Guile

Data de nascimento:
23/12/1960
Nacionalidade: americana
Arte Marcial: Forças especiais

Membro de uma equipe de elite das Forças Especiais do exército americano, Guile foi mandado à Tailândia para investigar a organização criminosa Shadowloo. Mas a missão falhou e seu amigo Charlie foi morto por M. Bison, líder da Shadowloo. Agora Guile quer vingança.

Golpes
Sonic Boom: segure T por dois segundos, F, soco.
Flash Kick: segure B por dois segundos, C, chute.



Dhalsin

Data de nascimento: 22/11/1952
Nacionalidade: indiana
Arte Marcial: Ioga

Dhalsim usa todo o dinheiro que ganha para ajudar as crianças de seu povo. Seu estilo de luta se baseia na habilidade dos golpes.

Golpes
Yoga Flame: T, BT, B, BF, F, soco.
Spinning Kick: pule e, no topo do seu pulo, botão R.



Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting

Data de lançamento:
Agosto de 1993

O sucesso de Street Fighter 2 não foi suficiente. Para satisfazer os fãs, a Capcom fez várias versões do mesmo jogo para os arcades. Street Fighter 2 Turbo foi a escolhida para o Super NES e vinha com a opção de selecionar todos os chefes, novos golpes e diversos tipos de velocidade.



Zangief

Data de nascimento: 06/01/1956
Nacionalidade: Soviética
Arte Marcial: Sambo

Zangief não se conforma até hoje com o colapso do antigo sistema político da União Soviética e agora luta pelo orgulho de sua nação. A força de Zangief está em golpes como o agarrão.

Golpes
Spinning Clothesline: Pressione dois botões de soco ao mesmo tempo.
Spinning Pile Driver: F, B, T, C, soco.





Balrog

Data de nascimento: 04/09/1968
Nacionalidade: americana
Arte Marcial: Boxe profissional

Conhecido por seu estilo brutal de lutar boxe, Balrog foi expulso da Associação Mundial de Boxe por suas técnicas sujas. Acabou se juntando à organização Shadowloo para ganhar dinheiro ilegalmente.

Golpes
Turn Punch: (Final Blow) Segure os três botões de soco ou chute por dois segundos e solte-os. Quanto mais você segurá-los, maior o dano no oponente. Segure os botões por mais de 45 segundos para o soco máximo, que pode acertar o oponente mesmo se ele estiver do outro lado da tela. Dica: se você segurar os três botões de soco, por exemplo, ainda é possível usar os outros três de chute.
Head Butt: perto do oponente segure F, botão X ou botão L.



Sagat

Data de nascimento: 17/02/1955
Nacionalidade: tailandesa
Arte marcial: Muai Thai

Até ser derrotado por Ryu no primeiro Street Fighter, Sagat era considerado o maior campeão de Muai Thai de todos os tempos. Ao cair em desgraça, entrou na organização Shadowloo para perseguir Ryu.

Golpes
Tiger Uppercut: F, B, BF, soco.
Tiger Shot: B, BF, F, soco ou chute. Botões de soco são magias por cima e botões de chute são magias por baixo.

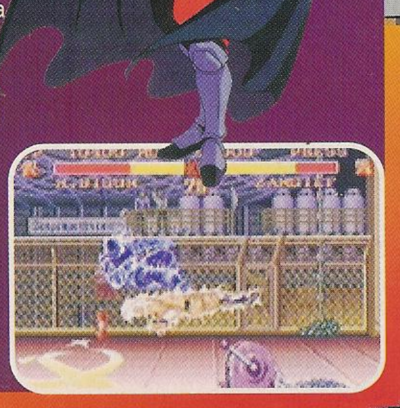


M. Bison

Data de nascimento: desconhecida
Nacionalidade: desconhecida
Arte marcial: Ler Drit

É a mente ciminosa que domina a Shadowloo. Ele usa poderes psíquicos para controlar a mente de seus adversários.

Golpes
Head Stomp: segure B por dois segundos, C, chute.
Psycho Crusher: Segure T por dois segundos, F, soco



Vega

Data de nascimento: 27/01/1967
Nacionalidade: espanhola
Arte marcial: Ninjitsu Espanhol Savate kickboxing

Golpes
Claw Roll: Segure T por dois segundos, F, soco.
Wall Leap: segure B por dois segundos, C, chute. Depois de rebater na parede ou na grade (em seu próprio estágio) pressione F quando fizer contato com seu oponente, soco.

O mais vaidoso lutador do torneio usa uma garra como arma e tem uma técnica com ataques rápidos e mortais. Ele ocupa a terceira posição na liderança da organização Shadowloo, ficando atrás apenas de Sagat e M. Bison.



Super Street Fighter II
The New Challengers

Data de lançamento: junho de 1994
Super Street Fighter foi outra versão do mesmo jogo só que com muito mais novidades. De acordo com a Capcom, esta é a versão definitiva de **Street Fighter 2**, com quatro novos personagens de outros países, novos cenários, história e opções exclusivas, como o Time Challenge (que mede a rapidez com que você pode nocautear seu oponente) e o modo Group Battle.

T-Hawk

Data de nascimento: 21/07/1969
Nacionalidade: mexicana
Arte marcial: Desconhecida

Golpes
Thunderstrike: F, B, BF, soco.
Storm hammer: 360° no direcional, soco.

O lutador mais alto e pesado da série é um índio que procura vingança após seu povo ter sido expulso de sua terra pela Shadowloo.



Dee jay

Data de nascimento: 31/10/1969
Nacionalidade: jamaicana
Arte marcial: Kickboxe

Golpes
Hyper Fist: segure B por dois segundos, C, soco (aperte o botão de soco mais vezes para atingir mais o oponente).
Double Dred Kick: Segure T por dois segundos, F, chute.

Dee Jay desenvolveu uma técnica de lutar e dançar reggae ao mesmo tempo. Com isso, pode usar seus chutes em qualquer direção.



Fei Long

Data de nascimento: 23/04/1969
Nacionalidade: chinesa
Arte marcial: Kung Fu

Golpes
Rekka Ken: B, BF, F, soco (repita o golpe para fazer um combo no oponente).
Rising Dragon Kick: T, B, BT, chute.

Para o forte e veloz Fei Long, o torneio é a chance de ouro para treinar suas técnicas mortais de Kung fu.





Alpha 2

Data de lançamento: novembro de 1996

Quando todo mundo pensou que Chun-Li e companhia já eram coisa do passado, surge **Street Fighter Alpha**. A história deste game se passa antes de **Street Fighter 2** e traz novos personagens, cenários, combinações de golpes e o mais interessante: o inimigo final varia de acordo com o lutador usado. Somente o segundo episódio desta série foi lançado para Super NES.

Cammy

Data de nascimento: 06/01/1974
Nacionalidade: Inglesa
Arte marcial: Forças especiais

A inglesinha Cammy foi adotada pela agência secreta MI-6 após ser encontrada sofrendo de amnésia. Ela foi para o torneio com a missão de acabar com o líder da Shadowloo.

Golpes
Front Kick: F, B, BF, chute.
Spinning Kuckle: T, BT, F, soco.



Adon

Data de nascimento: desconhecida
Nacionalidade: tailandesa
Arte marcial: Muai Thai

Golpes
Rising Jaguar: F, B, F, chute.
Jaguar Tooth: F, BF, B, BT, T, chute.

Adon foi treinado durante vários anos por Sagat. Ele decidiu entrar no torneio após ver seu amigo ser derrotado pelo grande Ryu.



Birdie



Data de nascimento: desconhecida
Nacionalidade: inglesa
Arte marcial: Não definida

Golpes
Bullhead: (carregue) T, F, soco.
Bandit Chain: F, BF, B, BT, T, CT, C, CF, F (círculo completo), chute.

Birdie desenvolveu suas táticas de briga durante o tempo em que trabalhou como leão-de-chácara nos pubs ingleses. Sua ambição agora é entrar na organização criminosa Shadowloo e tornar-se seu líder de qualquer jeito.



Gen



Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: China / Hong Kong
Arte marcial: Kung Fu

Golpes
Dragon Kick: F, B, F, chute.
Rolling Punch: (carregue) T, F, soco.

Nas ruas de Hong Kong, existem assassinos que derrotam seus oponentes com as próprias mãos, sem nenhuma arma. Gen é um desses assassinos e se inscreveu no torneio para acabar com Akuma, o mal em pessoa.



Guy

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: japonesa
Arte marcial: Bushin Ninjitsu

Golpes
Air Suplex: B, BF, F, soco, soco de novo quando estiver perto
Whirlwind Kick: B, BT, T, chute

Personagem que apareceu pela primeira vez no jogo **Final Fight**, Guy é um dos lutadores mais bem balanceados da série. Ele procura novos desafios após derrotar a gangue Mad Gear.



Katana

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: americana
Arte Marcial: Não definida

Golpes
Daikyo Burning: F, BF, B, BT, T, CT, C, CF, F (círculo completo), chute
Shira-ha Catch: F, B, F, chute

Também fazia parte da gangue Mad Gear, destruida por Guy. Se conseguir derrotá-lo, tem planos de ressuscitar sua velha turma.



Akuma

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: japonesa
Arte marcial: Shotokan Karate, com Técnicas Maldosas

É o mais impiedoso e mortífero lutador do campeonato. De acordo com a lenda, ele estudou técnicas secretas que poderiam matar qualquer oponente, mas que nunca poderiam ser usadas.

Golpes
Rolling Slide Kick: B, BF, F, CF, C, soco.
Lunge Kick: Pule em direção ao oponente, B + Chute Médio.



Rolento

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: americana
Arte marcial: não definida

Entrou no torneio para se vingar de Guy, o destruidor da gangue Mad Gear. Armado com facas, granadas e um cacetete, ele pode pular e rebater nas paredes.

Golpes
Stinger: F, B, F, chute, chute de novo quando estiver de perto
Patriot Circle: B, BF, F, soco



Sakura

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: japonesa
Arte marcial: Karate Shotokan modificado

Ingênua, porém obstinada, Sakura é uma das lutadoras mais determinadas do torneio. Observando as lutas de Ryu, ela aprendeu várias técnicas de Karate e as adaptou ao seu jeitinho.

Golpes
Uppercut: F, B, F, soco.
Hurricane Kick: B, BT, T, chute.



Dan



Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: chinesa
Arte marcial: Karate Shotokan e Muai Thai

O pai de Dan estudou técnicas de Muai Thai, assim como karate shotokan e arrancou os olhos de Sagat em uma briga. Furioso, o vilão o matou e desde então Dan está em sua busca.

Golpes
Fireball: B, BF, F, soco
Dragon Punch: F, T, F, soco



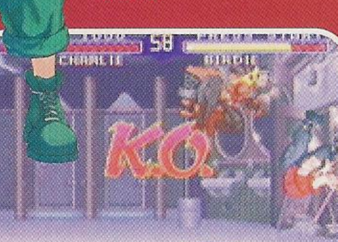
Charlie



Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: americana
Arte marcial: Várias

Faz parte das forças especiais enviadas à Tailândia para investigar a Shadowloo. A missão falhou e Charlie foi enviado junto com Guile a um campo de concentração. Após escapar, Charlie sai em busca do maligno M. Bison.

Golpes
Sonic Boom: (segure) T, F, soco.
Flash Kick: (segure) B, C, chute.

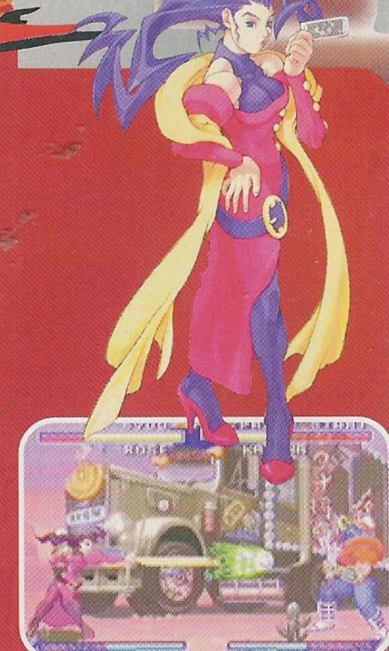


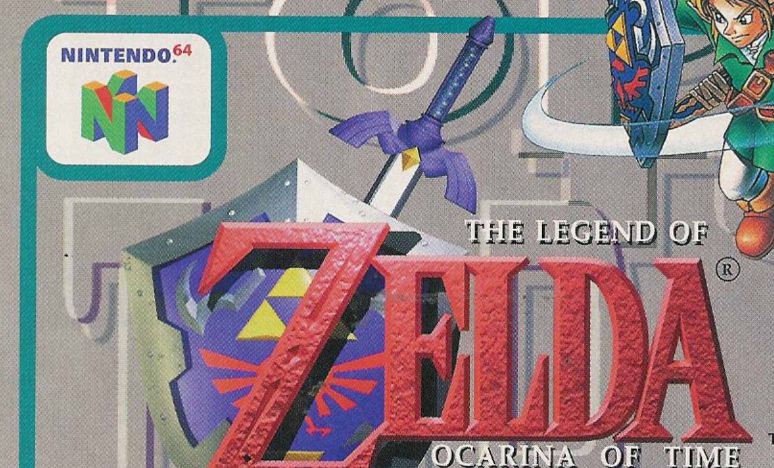
Rose

Data de nascimento: não definida
Nacionalidade: italiana
Arte marcial: Não definida

É prima de M. Bison. Com esperanças de acabar com seu maldoso primo, ela entrou no torneio e usa as mesmas técnicas psíquicas do vilão, mas voltadas para a purificação do espírito.

Golpes
Soul Spark: T, BT, B, BF, F, soco.
Soul Throw: F, B, F, soco.





Mais um Rupee de ouro

Além do Rupee dourado que você ganha depois de encontrar as cem Skulltulas, há um outro escondido próximo a Goron City. Na frente da entrada da cidade existe uma plataforma elevada com um círculo de pedras. Fique no meio do círculo e toque a Canção da Tempestade. Uma gruta secreta irá se abrir. Entre no buraco e pegue o Rupee dourado (que vale duzentos Rupees).

Mais munição

Como criança, vá para Lost Woods e procure o alvo pendurado na árvore. Acerte-o com seu estilingue e faça cem pontos três vezes seguidas. Se conseguir, um Deku Scrub surgirá e lhe dará uma sacola para carregar mais Deku Nuts, que é a munição do estilingue.



Sacolão para trinta bombas



Como criança, jogue uma partida no Boliche Bombchu (que fica no Mercado). Vença a primeira partida e depois tente uma segunda vez. Se conseguir ganhar de novo, receberá uma sacola capaz de carregar trinta bombas de uma só vez. Se você não for muito bom no boliche, há uma outra maneira de conseguir esta sacola: vá para Goron City como criança. Há um Goron doidão rolando por ali. Use uma bomba. Ele para e lhe dá outra bolsa.

Sacolão para cinqüenta bombas



Se você já tiver pego a sacola para carregar trinta bombas no Boliche Bombchu, vá para Goron City e procure aquele Goron maluco que não para de rolar. Use uma bomba ou um bombchu e faça-o parar. Antes de ele começar a girar novamente, use outra bomba ou bombchu. O monstrinho irá lhe parabenizar por sua coragem e lhe dará a maior sacola do jogo, capaz de carregar cinqüenta bombas de uma vez!

Leite na faixa

Se você tiver uma garrafa vazia, fique na frente de uma vaca e toque a Canção de Epona. A mimosa irá se sentir energizada e encherá sua garrafa com leite fresquinho, de graça!

Conserte a placa

Se você deu uma de vândalo e destruiu as placas indicadoras, ainda há tempo de se redimir. É só tocar a Canção de Zelda na frente da placa para ela se reconstruir como num passe de mágica.

Ataque das galinhas



Quem é fã de Zelda já deve ter percebido isso: ataque sem piedade qualquer galinha com sua espada. Ela irá chamar reforços e logo montes de penosas aparecerão para contra-atacar. Para escapar desta, é só sair da região.

Musiquinha do final

Logo após o final do jogo, quando aparecer The End e a tela estiver congelada, aguarde alguns momentos até começar a tocar uma música. Se você prestar bem atenção, notará que é a canção criada para o Espantalho (Scarecrow Song). Espere mais um minuto e a música tocará novamente, agora com outro instrumento ou em um tom diferente. Isso acontecerá umas cinco vezes, até parar. Depois disso, desligue seu console e vá descansar um pouco!

OGRE BATTLE

ESTÁGIO SECRETO

Comece um novo jogo e, em vez de escrever seu nome, coloque a palavra **FIRESEAL**.



BUBBLE BOBBLE PART 2

GAME BOY

Escolha o estágio

No lugar da senha (Password) coloque flecha para direita, 5, flecha para direita, V. Pressione Start para abrir a tela de seleção de estágios.

MEGAMAN X

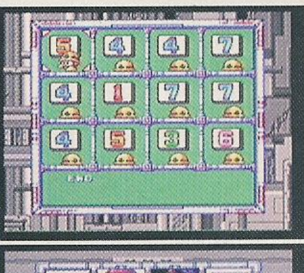
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Escape das fases mais difíceis

Na tela título, mova para a opção Pass Word e pressione Start. Agora, divirta-se com algum destes códigos (lembre-se que os primeiros quatro números são da fileira de cima, os quatro números seguintes são da fileira do meio e os quatro últimos, claro, da fileira de baixo).



Estágio Chill Penguin terminado - 6385, 5336, 5364
Estágio Storm Eagle terminado - 6483, 7376, 5124
Estágio Flame Mammoth terminado - 1573, 5232, 7264
Estágio Spark Mandrill terminado - 5131, 7358, 4181
Estágio Armored Armadillo terminado - 5147, 8437, 4536
Estágio Launch Octopus terminado - 1556, 6642, 7448
Estágio Boomer Kuwranger terminado - 5141, 3427, 4261
Estágio Sting Chameleon terminado - 4131, 6712, 1221
Depois do Vile - 5385, 7163, 6321
Tanque de vida extra - 5447, 4177, 4536





Castlevania



Ganhe frangos e galinhas Se pressionar o botão B (botão de ação) na frente da maioria das estátuas, você receberá um Roast Chicken (frango) ou um Roast Beef (Carne) para repor suas energias. Em algumas delas, também é possível ler pistas sobre muitas surpresas encondidas.

Segunda roupa de Reinhardt Na Torre da Execução (Tower of Execution), vá para o terceiro andar e destrua uma das Iron Maidens (instrumento de tortura que é um sarcófago cheio de pregos) para conseguir a chave da execução. Agora, desça ao segundo andar e entre naquele portão de ferro que estava trancado. Desça pelo corredor, olhe para cima e veja uma plataforma flutuante, com uma Iron Maiden. Destrua-a e encontre o cristal roxo, mais um segredo da lista de itens. Pronto: roupinha nova para o herói.

Segunda roupa de Carrie Bem no topo da Torre da Feitiçaria (Tower of Sorcery), um pouco antes da saída, olhe para cima e veja uma tocha sobre uma plataforma flutuante. Use a água benta para ver o caminho invisível até a jóia roxa que está na tocha. Chegando lá, todos os segredos do jogo são destravados. Depois de terminar o game, você poderá jogar como Carrie com outra roupa.

Aumente a dificuldade Para jogar em um nível mais difícil, encontre a jóia verde que libera o primeiro segredo da lista de itens. Ele está localizado no estágio da floresta, em uma tocha acima de uma plataforma flutuante. Assim que você encontrar a jóia, termine o jogo com qualquer personagem. Depois da seqüência final e dos créditos, você poderá salvar seu jogo e selecionar o nível Hard (difícil).

BUST-A-MOVE 3 DX

GAME BOY

Mais um puzzle

Este código libera mais um jogo de quebra-cabeças no modo Puzzle. Na tela com o nome do jogo, pressione A, para cima, B, para baixo, A, para esquerda, B, para direita.

twisted EDGE extreme snowboarding



Manobras radicais

Spin Segure para esquerda ou direita na Alavanca de Controle e pressione A (quanto mais tempo você segurar o direcional, maior o giro)

Front flip (durante o salto) Na Alavanca de Controle faça baixo, para cima, A.

Back flip Na Alavanca de Controle faça cima, baixo, A.

Rodeo flip Na Alavanca de Controle faça esta seqüência: esquerda, diagonal baixo-direita, A.

Egg flip Na Alavanca de Controle faça esquerda, direita, A.

McTwist 720 Na Alavanca de Controle faça diagonal baixo-direita, diagonal cima-esquerda, A.

Misty Flip Na Alavanca de Controle faça diagonal baixo-direita, esquerda, A.

NFL QUARTERBACK CLUB' 99



Jogadores gordos, magros e outras mudanças
No menu principal, entre na opção Enter Cheat e coloque algum destes códigos:

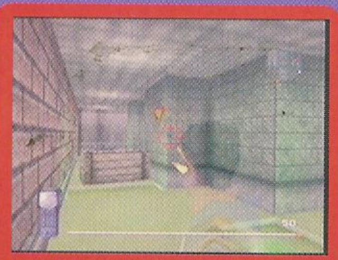


Jogadores gordões - MRSHMLLW
Mais danos - HSPTL



Jogadores magrelos - TTHPCK
Turbo para correr - SPRTRBMD

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



Invencibilidade
Depois de escolher um nível de dificuldade e antes de escolher a missão, pressione os botões R, Z, C-baixo, R e C-baixo. Se tudo der certo, você ouvirá uma voz dizendo Ah, that's better (Ah, assim está melhor). E você estará invencível.



Munição Infinita:
Depois de escolher um nível de dificuldade e antes de escolher a missão, pressione os botões: C-cima, Z, C-esquerda, Z e L. Se tudo der certo, você ouvirá uma voz dizendo: "Ah, that's better".

NIGHTMARE CREATURES





Vá para os seguintes níveis





Nível 2 Para cima (sempre no direcional), para baixo, C-cima, C-baixo, C-cima, para baixo, para a esquerda e C-direita.

Nível 4 Para cima, para a esquerda, C-cima, C-baixo, C-cima, para a esquerda, C-cima e C-direita.

Nível 5 Para cima, C-baixo, C-cima, para a esquerda, C-cima, C-esquerda, C-baixo e para a esquerda.



Nível 9 Para cima, para a direita, C-cima, C-baixo, C-cima, C-cima, C-direita, C-direita.

Nível 11 Para baixo, para a esquerda, C-cima, para baixo, C-cima, C-direita, C-esquerda e para cima.

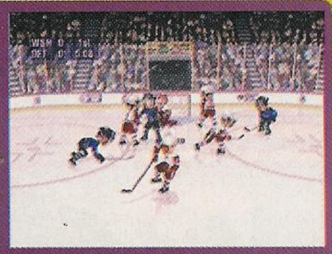
Nível 13 Para baixo, C-esquerda, para a direita, C-baixo, para cima, C-baixo, para baixo e para cima.

Nível 14 Para baixo, C-baixo, C-direita, C-esquerda, C-cima, C-cima, para a esquerda e C-cima.

Nível 16 Para a esquerda, C-esquerda, C-cima, C-esquerda, C-cima, para baixo, C-direita e C-esquerda.

NHL 99

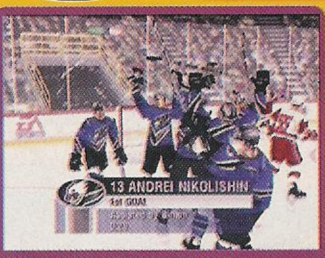
NINTENDO64



Jogadores cabeçudos
Digite a senha (Password) BRAINY.




Jogadores gigantões
É só usar a senha (Password) BIGBIG.



O goleiro sumiu!
Se você é daqueles que acha que os goleiros não servem para nada, use a senha (Password) PULLED para tirá-los do jogo. O truque serve tanto para você quanto para seu adversário.

Fotografias
Para adicionar flashes de câmera na torcida, use o código FLASH.

Jogo rápido
Para a partida ficar rápida use a senha (Password) FAST. Para ficar ainda mais velos digite a senha FASTER.

Barulheira da torcida
Depois de marcar um gol, você poderá fazer diversos ruídos para irritar ainda mais seu adversário. Quando o replay automático começar, pressione o botão Z repetidamente para ouvir diferentes sons. Continue apertando o botão Z até escutar seu ruído preferido, então segure o botão de uma vez só. Isso fará o Rumble Pak do seu adversário tremer sem parar!

MORTAL KOMBAT II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Tempo maior para os Fatalities
Na tela de seleção de personagens pressione o direcional para cima, para cima, para a esquerda, para cima, para baixo e Select.

Jogue como Motaro
Escolha qualquer personagem e, antes da luta começar, aperte e segure para a esquerda, Chute Forte e Chute Fraco.

KOBE BRYANT in NBA Courtside

NINTENDO64

Invasão Alienígena
Você se lembra do código para jogar com o time secreto da Left Field, que publicamos na NW número 1? Este novo código irá transformar toda aquela equipe em extraterrestres cabeçudos! Para fazer a mudança, faça primeiro o código do time secreto (caso você não lembre, aqui está: no menu principal, ilumine a opção Pre-Season, segure L e pressione A). Depois, volte para o menu principal e pressione: C-cima, C-baixo, C-direita, Start duas vezes, A, B, A, R e Z. Selecione o time da Left Field e comece a partida. Estranho, não?

S.C.A.R.S.™

NINTENDO64



Ganhe o carro Cobra
É só digitar a senha (Password) TRTTLL



Ganhe o carro Escorpião
Use a senha (Password) SDSSSRT

CLAYFIGHTER 63 1/3

NINTENDO64

Opções Secretas Na tela de seleção de personagens, segure o botão L e faça esta sequência: C-cima, C-direita, C-esquerda e C-baixo. Agora vá ao Menu de Opções e veja as novidades.

Jogue como Sumo Santa Com este truque você vai jogar com o personagem que parece um lutador de sumô com roupa de Papai Noel. Na tela de seleção de personagens, segure o botão L e pressione C-baixo, C-direita, C-cima, C-esquerda.

Jogue como Boogerman Lute com o personagem mais nojento dos videogames. Na tela de seleção de personagens, segure o botão L e pressione no direcional: para cima, para a direita, para baixo, para a esquerda, para a direita e para a esquerda.



SMASH BROTHERS

NINTENDO 64



Mude as roupas dos personagens
É possível alterar a roupa de seu personagem, pressionando simultaneamente os quatro botões C durante a tela de seleção de jogador. Alguns lutadores terão apenas a cor da roupa alterada, outros como Pikachu, ganharão um chapéu e alguns detalhes novos.

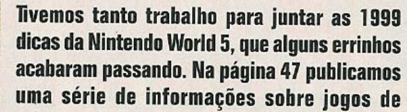
Jogar no Reino dos Cogumelos original
Para acessar o estágio clássico do Mario (cheio de bloquinhos POW, plantas carnívoras, canos e elevadores), termine o jogo no modo para um jogador com cada personagem. No final, surge uma mensagem dizendo que você poderá escolher o estágio especial no modo Versus.

Jogue como Blue Falcon
Para jogar com o Capitão Blue Falcon (de F-Zero X), simplesmente termine o jogo com qualquer personagem. Quando Falcon lhe desafiar, vença-o para poder escolhê-lo depois.

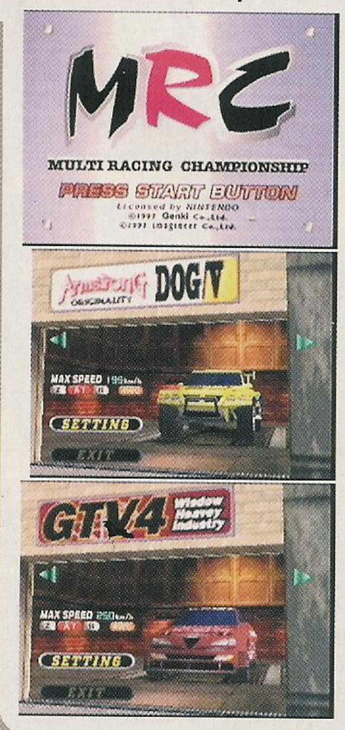
Jogue como Luigi
Termine a fase de Bônus Practice 1 com no mínimo oito personagens. Quando Luigi lhe desafiar, vença-o para poder escolhê-lo.

Jogue como Purin
Termine o jogo uma vez para liberar o Blue Falcon. Termine o game novamente com qualquer personagem. Depois, Purin irá desafiá-lo. Vença-a para poder escolhê-la.

Falha nossa!



Tivemos tanto trabalho para juntar as 1999 dicas da Nintendo World 5, que alguns errinhos acabaram passando. Na página 47 publicamos uma série de informações sobre jogos de corrida, entre eles algumas dicas de Automobili Lamborghini. Como muita gente pôde notar, as dicas que estão ali não são do Lamborghini, e sim do game MRC: Multi Racing Championship. Pedimos desculpas pela mancada! Os culpados já foram devidamente chicoteados pelo editor!





NINTENDO 64

Tabuleiro secreto Para chegar ao secretíssimo tabuleiro Bowser's Magma Mountain (montanha de magma de Bowser), ganhe 1000 moedas para comprar na loja a chave para este lugar.

Minigame secreto 1 Para acessar o Bumper Ball Maze 1, você tem de vencer no Minigame Island e derrotar Toad no Slot Car Derby 2.

Minigame secreto 2 Para jogar no Bumper Ball Maze 2, vença todos os cinqüenta joguinhos do Minigame Island e depois vá falar com Toad.

Minigame secreto 3 Estabeleça novos recordes no Bumper Ball Mazes 1 e 2. Assim você abre o Bumper Ball Maze 3 automaticamente.

Tabuleiro da Eternal Star Para chegar aqui, basta conseguir cem estrelas.

Encha o Banco Mushroom facilmente Toda vez que uma partida termina, as estrelas e moedas de cada jogador humano são colocadas no Banco Mushroom (Mushroom Bank). Mas as moedas dos personagens controladas pelo computador se perdem. Para evitar isso e poder acumular um monte de grana, simplesmente mude os jogadores para humanos na última rodada do game. É só pausar e acessar a tela de opções.



DIFICULDADE MOLEZA
Entre no menu de opções, selecione Difficulty (dificuldade) e pressione para a esquerda até selecionar a dificuldade Easy (fácil). Agora aperte vinte vezes para a esquerda o Direcional ou a Alavanca de Controle para aparecer o nível Very Easy (muito fácil).



CRUIS'N USA



As rodas sumiram!

Depois de uma corrida entre dois jogadores, as rodas dianteiras do carro do perdedor podem cair se você girar continuamente a alavanca de controle no sentido horário. Isso acontecerá depois que o carro rodar de oito a dez vezes na plataforma. Belo prêmio pela derrota!

SAMURAI SHODOWN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Jogue como o chefe

Este código libera a chefe Amakusa nos modos 1P Vs 2P e Count-down. Na tela em que está escrito TAKARA, aperte rapidamente A, Y, X, B. Na tela de seleção de personagens, segure L e R e aperte START.

MIKE PIAZZA'S STRIKEZONE



Bastões de Alumínio

Deixe todos os bastões brilhando com este truque. Na tela Today's Game pressione os botões L, R, L, R. Você ouvirá uma campainha confirmando e o cursor desaparecerá. Agora pressione os botões R, A, Z, B, A, L, L. Você ouvirá outra campainha. Agora aperte START para o cursor reaparecer e comece a partida.

Bastões coloridos

Na tela Today's Game, pressione os botões L, R, L, R. Quando ouvir uma campainha aperte o botão R, para baixo (na Alavanca de Controle), botão B, botão A, e coloque para a direita. Você terá bastões vermelhos. Agora pressione START e iniciar o jogo. Para jogar com os bastões azuis, pressione o botão B, L, B, A, após a primeira campainha. Então aperte START e divirta-se!

Céu colorido

Dê mais alegria ao seu jogo. Na tela Today's Game, pressione os botões L, R, L, R e espere a campainha. Em seguida aperte C-direita, A, Z, C-cima, L, R, Z. Agora é só pressionar START e ver o colorido novo do céu.

Bola maluca

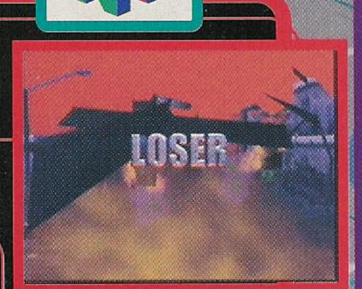
Com este truque a bola ficará louca quando o rebatedor acertá-la. Na tela Today's Game, pressione L, R, L, R e espere a campainha. Agora aperte C-direita, A, Z, B, A, L, L. Pressione Start e confira a bola maluca. Legal!

Battletanx

NINTENDO 64

Auto-Destruição!

Quer se suicidar? Então pressione simultaneamente os botões C-cima, C-baixo, C-direita e C-esquerda. Este truque pode ser bem útil no modo Deathmatch (você contra um amigo), quando alguém quiser trocar de tanque.





Todas as armas

Digite a senha (Password) PLVRZM

Giro total

Para fazer a tela girar constantemente, digite a senha (Password) HVRL

Invencibilidade

Digite a senha (Password) MSTSRVV



Tanques Invisíveis

Coloque a senha (Password) CRSTLCLR

Munição Ilimitada

Use a senha (Password) LTSFBLLTS

Vidas Infinitas

Digite a senha (Password) LVFRVR

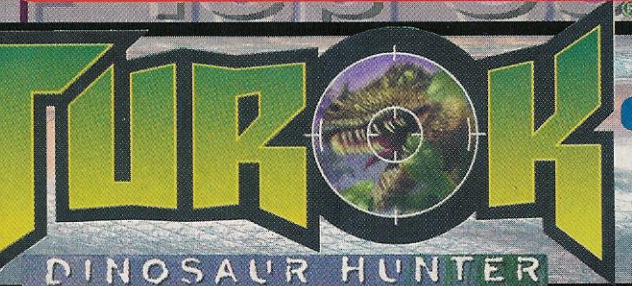


Ganhe armas melhores

Acumule quinze ou mais armas e aperte os botões A e B simultaneamente. O seu poder de fogo fica muito mais forte (este código não funciona com granadas).

Escolha a sua gangue no modo Campaign:

Vá para a tela de senhas (Passwords) e digite o código LTSLTSGNGS. Depois selecione o modo Campaign para escolher a sua gangue.



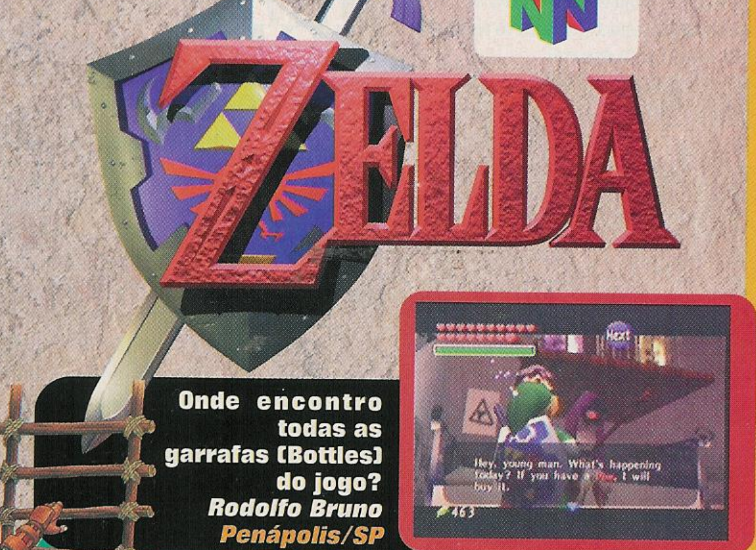



Modo vôo

Para flutuar no cenário, escreva este código na opção Enter Cheat:

LKMBRD

Quando quiser voar, é só pressionar os botões L e R.



Onde encontro todas as garrafas (Bottles) do jogo?
Rodolfo Bruno
Penápolis/SP

Garrafa 1: No Rancho Lon Lon, procure Talon e jogue o Jogo do Super Cucco com ele (procure as três galinhas especiais). Se vencer, ganhará uma garafa cheia de leite Lon Lon.
Garrafa 2: Na Vila Kakariko, encontre as sete galinhas perdidas e leve-as até o cercado. Fale com a garota que está ao lado para ganhar mais uma garrafa.
Garrafa 3: No Lago Hylia (é preciso ter a Escama Prateada), mergulhe até o fundo para encontrar a garrafa com uma carta da Princesa Ruto.
Garrafa 4: Como Link adulto, vá até o Mercado, entre na Casa da Guarda (logo à esquerda da entrada do Castelo) e fale com o fantasma. Ele lhe dirá para capturar dez fantasmas especiais (Poes), que estão escondidos em locais específicos. Cada um deles vale cem pontos. Os fantasmas só podem ser encontrados quando você estiver andando a cavalo. Use o arco e flecha para capturá-los. Junte mil pontos e pegue a garrafa.

Como conseguir a canção do espantalho (Scarecrow's Song)?
Simone Donbrowski
Porto Alegre/RS



Como criança, vá para o Lago Hylia (Lake Hylia) e procure os espantalhos. Use a Ocarina perto do espantalho mais próximo do lago e crie uma canção usando oito notas musicais. Mas atenção: anote a sua canção, pois ela será a Scarecrow's Song e não constará em seu inventário. Após criá-la, volte como adulto e toque-a para o mesmo espantalho. Agora você tem a Scarecrow's Song. Em vários lugares do jogo, toque esta música para fazer um espantalho aparecer. Use o Hookshot/Longshot no espantalho para chegar até ele. Isso permitirá que você acesse diferentes áreas do jogo.

Onde está a magia Amor de Nayru (Nayru's Love)?
Úrika Coimbra Coutinho *Volta Redonda/RJ*



Vá para o Desert Colossus e procure duas palmeiras próximas de uma parede rachada. Use uma bomba na rachadura para revelar uma passagem. Vá até o símbolo da Triforce e toque a Canção de Zelda (Zelda's Lullaby) para receber a magia Nayru's Love.

Como resistir à temperatura da Cratera da Montanha da Morte (Death Mountain Crater)?
Sergio Patrick
Limeira/SP



Para proteger Link do calor da Cratera da Montanha da Morte (Death Mountain Crater), você deverá obter a Túnica de Goron (Goron's Tunic). Como adulto, vá para Goron City e assim que entrar, desça um nível para encontrar um pequeno Goron em forma de pedra que está rolando em volta da cidade. Coloque uma bomba no chão, de forma que a explosão o atinja fazendo-o parar. Fale com ele e você ganhará a Túnica de Goron.



Como passar da fase Aquas?
Rodrigo Erthal, Niterói/RJ

A melhor maneira de passar desta fase é usar uma combinação de torpedos e laser. Estes disparos destruirão a maioria dos inimigos que aparecem na tela. Ao chegar no chefe, atire no topo do casco até acabar com eles. Quando a base do monstro se abrir, atire nos dois pilares que piscam. Após destruí-los, fique atirando na pequena cabeça que está dentro do casco. Continue disparando até vencê-lo.




INTERACT
USYNA
VOCÊ NÃO VAI SÓ PASSAR DE FASE.
VAI ULTRAPASSAR SEUS LIMITES.
PRA DETONAR OS MELHORES JOGOS, USE OS MELHORES ACESSÓRIOS.
SHARKPAD PRO 64²
V3 RACING WHEEL
SUPERPAD 64
BMA
Exija a garantia BMA.
(011) 5585.0076
À venda nas seguintes lojas: WWW Softwares e Games (011) 3865.0404 • Panashop/Best Mix (011) 3767.6000 • Ed Data Training Center (021) 431.9150 • Lojas Americanas.

ELES JÁ ESTÃO NO NOVO GAME BOY COLOR! E VOCÊ, TÁ ESPERANDO O QUÊ?



MORTAL KOMBAT 4

R$ 69,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING

R$ 59,00

TUROK 2

R$ 59,00

jogos coloridos compatíveis (sem cores) com os demais modelos GAME BOY

NINTENDO 64



POR + R$ 20 LEVE DIDDY KONG RACING, OU TOP GEAR RALLY OU LAMBORGHINI 64.

3X R$ 153,00
OU 10x DE R$ 62,07

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2x R$ 79,50

TUROK 2



2x R$ 64,50

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



2x R$ 64,50

FIFA 99



2x R$ 64,50

GAME BOY COLOR





O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R$ 99,50

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — R$ 59,00

POCKET BOMBERMAN — R$ 59,00

TETRIS DX — R$ 59,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R$ 59,00 CADA

QUEST FOR CAMELOT — R$ 59,00

JAMES BOND 007



R$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R$ 39,00

WARIO LAND



R$ 39,00

TODOS OS OUTROS MODELOS DO GAME BOY POR APENAS 2x R$ 62,50

SOUTH PARK

2x R$ 64,50

TOP GEAR OVERDRIVE



2x R$ 64,50



MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R$ 64,50

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



2x R$ 64,50

SUPER MARIO 64



2x R$ 44,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R$ 64,50

BUCK BUMBLE



2x R$ 64,50

F-ZERO X



2x R$ 49,50

BODY HARVEST



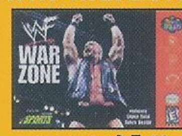
2x R$ 64,50

WIPEOUT 64



2x R$ 64,50

WWF WAR ZONE



2x R$ 64,50

BOMBERMAN HERO



2x R$ 64,50

NASCAR 99



2x R$ 64,50

YOSHI'S ISLAND



2x R$ 39,50

OFERTAS ESPECIAIS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	2x R$ 34,50
TOP GEAR RALLY	2x R$ 34,50
DIDDY KONG RACING	2x R$ 24,50
BOMBERMAN 64	2x R$ 39,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO



R$ 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA



R$: 49,00

RUMBLE PAK



R$: 49,00

CONTROLLER N64

NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO



R$: 69,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.



GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

Novo design

3x R$ 89,67

OU 8x DE R$ 43,15

DONKEY KONG COUNTRY 2

R$ 59,00



KIRBY SUPER STAR



R$ 59,00



MARIO PAINT



R$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



R$ 59,00

F-ZERO



R$ 39,00

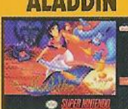
SUPER METROID





R$ 49,00

ALADDIN



R$ 59,00

KIRBY'S DREAM LAND 3





R$ 69,00

X-MEN



R$ 39,00

PILOT WINGS





R$ 39,00

SUPER GAME BOY

R$ 49,00

CONTROLE EXTRA



R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

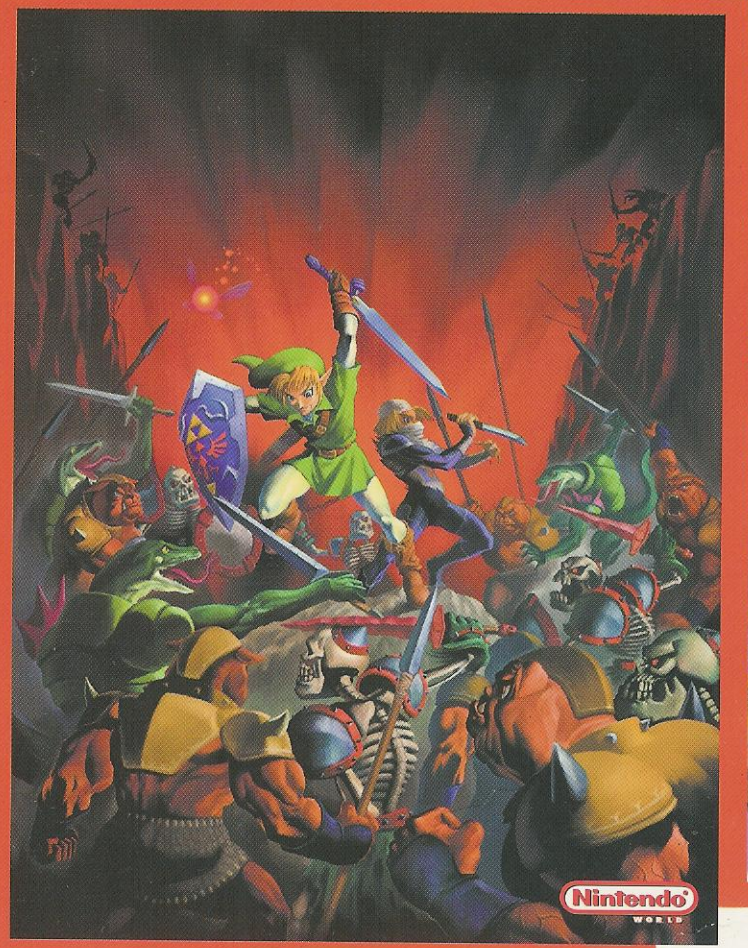


COMPRE PELA INTERNET



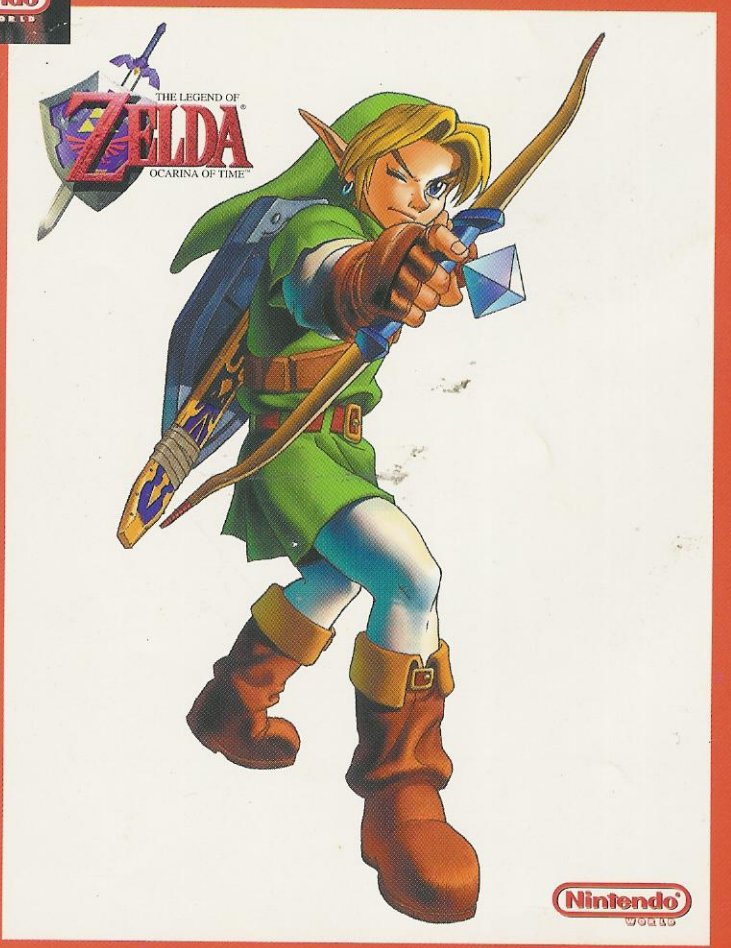
Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - - Frete não incluso

SENSACIONAL!!!



DENTRO DESTA EDIÇÃO VOCÊ GANHA UM PÔSTER DUPLO EXCLUSIVO. DE UM LADO LINK ENFRENTA UMA HORDA DE MONSTROS...

...DO OUTRO, O HERÓI DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME DISPARA SUA FLECHA. PRESENTE COMO ESTE SÓ NA SUA NINTENDO WORLD



Nintendo
WORLD